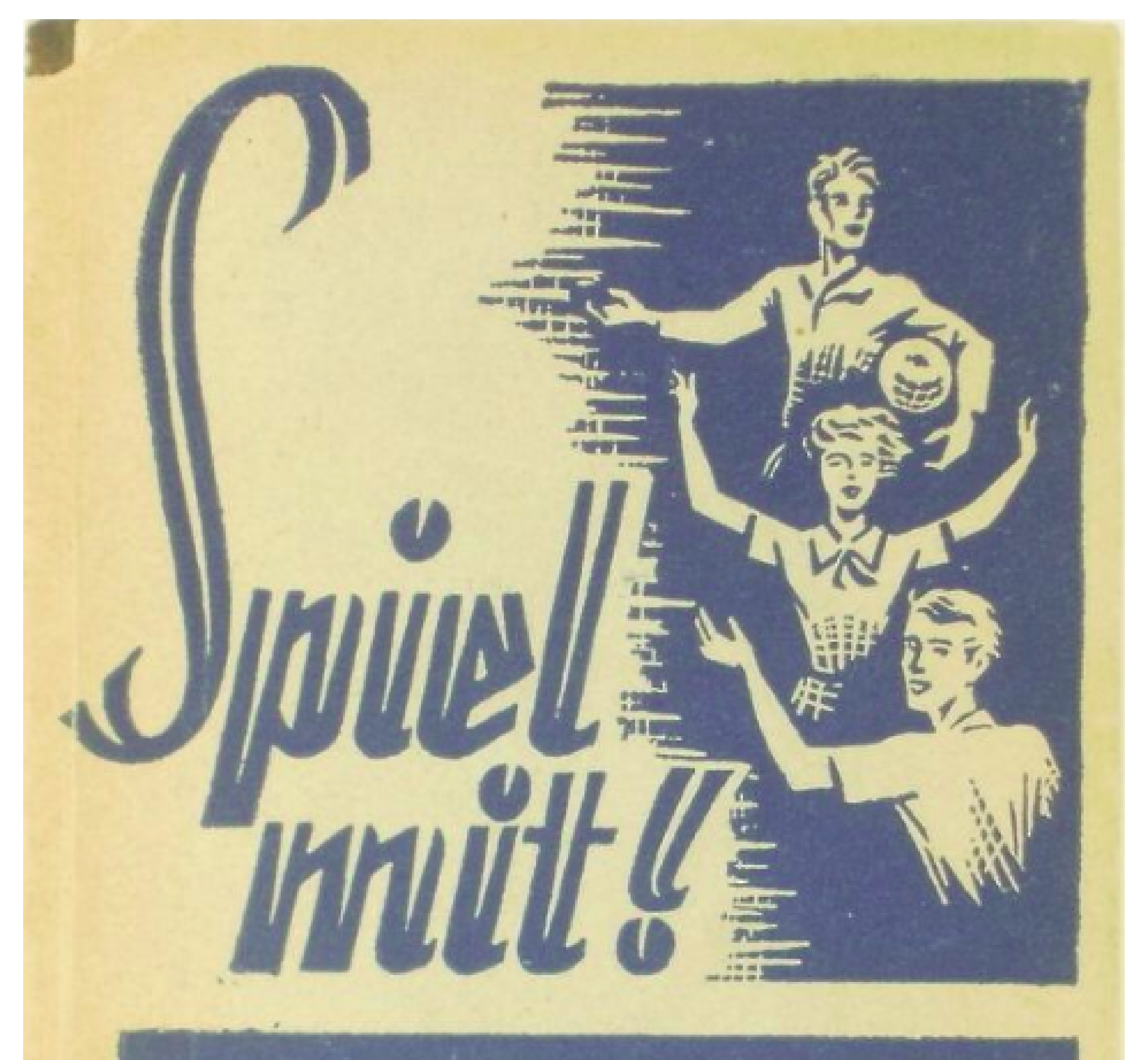
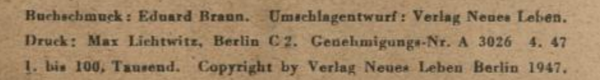


Spielbuch für Heim und Wanderungen

VERLAG NEUES LEBEN BERLIN


Buchschmuck: Eduard Braun. Umschlagentwurf: Verlag Neues Leben.
Druck: Max Lichtwitz, Berlin C 2. Genehmigungs-Nr. A 3026 4. 47
1. bis 100. Tausend.

SPIEL MIT!

Spielbuch für Heim und Wanderungen

Nach einer Gemeinschaftsarbeit verschiedener Jugendgruppen ausgewählt von Paul und Margarete Steffan



VERLAG NEUES LEBEN BERLIN

ZUM GELEIT

Überall, wo junge Menschen zusammenkommen, entsteht der Wunsch, sich kennenzulernen. Nichts ist dazu geeigneter als lustige Spiele im gemeinsamen Kreise. Auf unseren Heimabenden wird das Ziel verfolgt, erzieherische, bildende und belehrende Arbeit zu leisten. Vorträge, Unterhaltungen, Leseabende, Musik und Gesang sollen Stoff dazu bieten und die Abende ausfüllen. Aber auch die Fröhlichkeit soll nicht zu kurz kommen. Der Kunst und Gestaltungskraft des Leiters ist es überlassen, Frohsinn und Heiterkeit zu verbreiten, sei es auf der Wanderung oder im Heim. Das setzt umfassende Kenntnisse solcher freudeverbreitenden Spiele voraus. Die richtige Anwendung von geeigneten Spielen zur rechten Zeit und ein Einfühlungsvermögen in die jeweilige Stimmung der Gruppe ist auch eine Kunst, die gelernt sein will. Der Leiter macht sich dabei manches Kopfzerbrechen, weil es ihm an Material fehlt. Um euch weiterzuhelfen, liebe Freunde, haben wir hier mit Hilfe vieler Einsendungen aus euren Reihen eine beträchtliche Anzahl solcher Spiele zusammengestellt und hoffen, euch damit einige Anregungen geben zu können. Vielleicht findet ihr in diesem Büchlein manches Spiel, das ihr noch nicht kennt und das euch Freude machen wird. Das Richtige für die verschiedenen Altersstufen herauszusuchen, überlassen wir

eurem findigen Geist. Versteht es der Leiter, die Spiele und damit die Stunden des Beisammenseins lebendig zu gestalten, so wird er immer dankbares Entgegenkommen bei der Jugend finden. Da jeder gleichen Anteil hat, werden alle mit Leib und Seele dabei sein. Freude und Fröhlichkeit werden sich steigern und dadurch auch das Gefühl des Verbundenseins.

Aufgabe dieses Büchleins ist es, die Jugend alle Sorgen und Kümmernisse auf einige Stunden vergessen zu lassen. Aber auch noch einen anderen hohen Zweck will es verfolgen, nämlich den, euch in frischer Luft, in jugendlich-lebendiger Bewegung die Körper gesund zu erhalten, damit ihr den mannigfaltigen Anforderungen des Aufbaus gewachsen seid, die die Zeit von uns allen fordert. Nur in einem gesunden Körper wohnt ein gesunder Geist. Ein gesunder Körper aber wird nicht in dumpfen Stuben und trägem Dahinbrüten erreicht, sondern einzig und allein im jugendfrohen Spiel. Gehen nach einem fröhlichen Zusammensein alle Teilnehmer mit strahlenden Gesichtern und angefüllt mit neuer Kraft zu neuem Tun nach Hause, so ist der Zweck unseres Büchleins voll und ganz erfüllt.

Und nun viel Spaß!

BERLIN / FEBRUAR 1947

VERLAG NEUES LEBEN BERLIN

DENKEN UND RATEN

Ich sehe was, das du nicht siehst

Ein Mitspieler sagt: „Ich sehe was, das Du nicht siehst und das ist grün oder blau oder rot usw.“ Die anderen fragen nun nach den Eigenschaften, die der andere angeben muß, ohne den Gegenstand zu verraten, den er sich ausgesucht hat. Der Gegenstand muß sich im gleichen Raum befinden. Wer ihn als erster errät, wird Ansager.

Röcke tauschen

Einer wird aus dem Zimmer geschickt. Die Zurückbleibenden verändern schnell ihr Aussehen. Sie tauschen die Röcke und verkleiden sich sonst. Alle Schliche sind erlaubt. Der andere muß nun wieder hereinkommen, die Veränderungen wahrnehmen, die einzelnen Sachen wieder auseinandersuchen und den rechtmäßigen Besitzern zurückgeben. Er muß sich also vorher seine Leute genau angesehen haben.

Handwerkerspiel

Einer geht hinaus, während alle anderen, die im Zimmer bleiben, sich ein Handwerk erwählen (und zwar jeder eines) und es darstellen, sobald der andere wieder hereinkommt. Das wird sehr lustig, denn alle müssen ihre „berufliche Tätigkeit“ sofort beginnen und „ganz toll“ ausführen. Der Hereingekommene muß der Reihe nach die Handwerke erraten. Gelingt es ihm nicht, wird ihm eine Spielstrafe auferlegt.



Drei reisende Handwerksburschen

Drei gehen hinaus und wählen sich ein Handwerk aus, das sie dann, wenn sie wieder im Zimmer sind, durch Gebärden darstellen. Sie sagen: „Wir sind drei reisende Handwerksburschen und tragen ein ‚S' im Ranzen". „S" ist der Anfangsbuchstabe des Handwerks und bedeutet Schuhmacher. Einer ist der Meister, zwei sind die Gesellen. Die Zuschauer müssen aus den Handreichungen und Arbeiten der drei zu erkennen suchen, um welches Handwerk es sich handelt. Wird es erraten, gehen drei andere hinaus, wenn nicht, dann noch einmal dieselben.

Berufsspiel

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen und stellen sich in Reihen gegenüber auf. Nun hat sich jeder ein Gewerbe zu denken, z. B. das eines Färbers, Tischlers, Musikers, Schneiders usw. Ist dies geschehen, so klatschen alle Spielbeteiligten in die Hände, worauf die beiden ersten Gegenüberstehenden aufeinander zuschreiten, bis sie sich auf halbem Wege treffen. Sie reichen sich die Hand zur Begrüßung und es entspinnt sich ein Gespräch, wobei jeder sein Gewerbe auf eine eigentümliche Art andeutet. Hatte A. sich den Beruf eines Glasers, B. den Beruf des Gerbers gewählt, so sagt A.: „Guten Tag, Gesell"; B.: „Guten Tag, Gesell"; A.: „Aus welchem Stande bist Du?" B.: „Aus einem ledernen, und Du?" A.: „Aus einem leicht zerbrechlichen". B.: „Dann bist Du ein Glaser." A.: „Stimmt! und Du ein Gerber!" B.: „So ist's. Leb wohl!" Nun reichen sich beide die Hand und gehen in ihre Reihe zurück, worauf die anderen wieder in die Hände klatschen.



Jetzt müssen die beiden folgenden Spieler einander entgegengehen. Wer eine falsche oder gar keine Antwort gibt, zahlt ein Pfand. Der Beruf des Fleischers kann ein blutiger, der des Hutmachers ein aufsetzender, der des Konditors ein süßer, der des Musikanten ein blasender, der des Zimmermanns ein vernagelter sein.

Teekessel raten

Zwei gehen hinaus und machen ein Wort aus, das zweierlei Bedeutung hat, z. B. Bauer, Löffel, Birne, Drachen usw. Dann kommen sie wieder herein. Der eine schildert kurz das Wort in der einen, der andere in der zweiten Bedeutung. Der erste erzählt also die Eigenschaften eines gefährlichen wilden Drachens, der andere schildert den Papierdrachen; z. B. der erste: „Mein Wort (hier gebrauchen sie irgendeinen verrückten Ausdruck, wie „Teekessel") ist gefährlich und speit Feuer." Der zweite: „Mein Teekessel steigt lustig in die Höhe" usw. Wer aus diesen Andeutungen das Wort errät, darf mit einem anderen ein neues Wort wählen.

Wie heißt das Wort?

Ein Spieler denkt sich ein Wort aus und läßt die anderen raten, wie es heißt, indem er für jeden Konsonanten ein Wort mit dem betreffenden Anfangsbuchstaben sagt und jeden Vokal durch klatschen darstellt. A heißt einmal klatschen, e zweimal, i dreimal, o viermal und u fünfmal. Die anderen dürfen nur leise raten. Wer das Wort heraus hat, darf das nächste raten lassen. Beispiel: Baum = Bach, einmal klatschen, fünfmal klatschen, Meer.



Wörterraten

Die Gruppe teilt sich. Der eine Teil bleibt im Zimmer, die anderen gehen hinaus und wählen sich ein zusammengesetztes Wort, zum Beispiel: Lausbubenstreich, Eisenbahnfahrkarte, Weihnachtsferientag usw. Sie kommen wieder herein und führen gemeinsam so viele stumme und dramatische Szenen auf, als ihr erwähltes Wort Wortteile enthält. In jeder Szene muß irgendwie ein Wortteil gesprochen oder dargestellt werden. In der letzten Szene muß dann das ganze Wort ausgesprochen oder dargestellt werden. Dies müssen nun die Zuschauer herausbekommen. Gelingt es nicht, so dürfen sie noch einmal raten, andernfalls müssen sie hinaus und ein neues Wort aussuchen.

Gegenstand erraten

Einer, der vorher hinausgeschickt wird, soll einen Gegenstand erraten, über den sich die Spieler einigen. Der Gegenstand kann im Raum oder auch außerhalb des Raumes sein, in der Luft, in der Erde usw. Der Frager wird wieder hereingerufen und darf nun fragen. Ist er intelligent, wird er ganz systematisch fragen: Ist es im Raum, ist es aus Glas, Leder, Eisen usw.? Hat er herausbekommen, aus welchem Material der Gegenstand besteht, wird er weiter fragen, wozu er gebraucht wird usw. Die Mitspieler dürfen nur immer wahrheitsgemäß mit ja oder nein antworten. Errät er den Gegenstand, wird ein anderer hinausgeschickt, wenn nicht, wird ihm eine Spielstrafe auferlegt.



Wort verstecken

Man macht ein Wort aus, während einer draußen ist. Er darf wieder herein und kann nun jeden reihum etwas Dummes fragen: „Wie oft wäschst Du Dich eigentlich in der Woche?“ oder „Hast Du auch immer so ein komisches Ohrensausen?“ usw. Der Gefragte antwortet nun mit einem Satz oder einer kürzeren Erzählung, in der unverändert das ausgemachte Wort vorkommen muß. Auf die letzte Frage kann er z. B. antworten: „Ja, weißt Du, im Winter ist es manchmal gar nicht zu ertragen, im Sommer geht es ja noch, da kann man barfuß gehen. Aber im Winter, ohne warme Socken ist es manchmal nicht auszuhalten.“ „Socken“ war das gedachte Wort. Wer das Wort nicht herausbekommt, kriegt eine Spielstrafe aufgebrummt.

Personenraten

Zwei Spieler gehen hinaus und jeder denkt sich eine bekannte Persönlichkeit aus, die er darstellen will. Dann gehen sie wieder hinein zu den anderen und unterhalten sich so, als wären sie die betreffenden Persönlichkeiten. Wer von den Spielern errät, um wen es sich handelt, darf sich einen Partner suchen und mit ihm das nächste Personenrätsel raten lassen.

Wer hat das Geldstück?

Zwei Parteien sitzen sich am Tisch gegenüber. Ein Geldstück wird bei der Partei A unter dem Tisch weitergegeben. Auf Zuruf des Spielführers der Partei B müssen



alle Spieler von A die Hände als geschlossene Faust hochheben. Auf weiteren Zuruf werden die Hände flach auf den Tisch geschlagen. Partei B darf jetzt dreimal raten, welche Hand das Geldstück verbirgt. Rät sie richtig, bekommt sie das Geldstück, rät sie falsch, bekommt sie einen Minuspunkt und ist noch einmal daran. Wer zuerst 10 Minuspunkte hat, hat das Spiel verloren.

Der Kaffeeklatsch

Einer muß hinaus. Die im Zimmer sind die Klatschweiber, die sich allerhand Schmeichelhaftes über ihn erzählen. Der Spielführer schreibt sich alles auf, denn er muß später daraus eine Rede an den Hereingekommenen halten. So stellen sie fest: Er sei ein fader Kerl, ein eingebildeter Narr, ein falscher Fünfziger, ein langweiliger Patron usw. Kommt er nun wieder herein, setzt er sich in die Mitte auf einen Stuhl und hört sich alle Schmeicheleien, die der Spielleiter ihm jetzt vorträgt, mit an. Nun muß er an den Gesichtern der Umsitzenden erraten, wer von den einzelnen ihm die Schmeicheleien angedichtet hat. Bekommt er sie heraus, oder wenigstens einige, so muß ein anderer hinausgehen.

Liedraten

Erste Spielart: Ein Lied wird von allen Mitspielern im Takt geklatscht. Ein Spieler muß nach dem Klatschen raten, welches Lied gemeint ist.

Zweite Spielart: Ein Lied wird ausgemacht, und die einzelnen Wörter des Liedes werden in der Reihenfolge des Textes an die Mitspielenden im Kreis verteilt. Ein Spieler,



welcher zuvor hinausgeschickt wurde, muß nun an jeden einzelnen reihum Fragen stellen. In die Antwort muß jeder sein Wort einflechten. Die Antwort muß möglichst kurz sein, damit der Ratende es nicht gar zu schwer hat. Der Spieler, bei dem das Lied erraten wird, muß das nächste Mal raten.

Irrenhaus

Wer es noch nicht kennt, der geht hinaus. Wir sitzen im Kreis. Einer ist der Herr Direktor, die anderen sind die „armen Irren“. Der erste der Besucher kommt herein. Er darf reihum einfache Fragen stellen, z. B.: „Warum hast Du schwarze Schuhe an?“ Der Irre, der diese erste Frage vorgelegt bekommt, ist immer ein hoffnungsloser Fall und gibt dies durch entsprechende Bewegungen zu verstehen. Der Besucher darf sich natürlich nicht entmutigen lassen und fragt nun den Nächsten, z. B.: „Warum hast Du schwarze Haare?“ Er bekommt die Antwort zu hören: „Weil ich sie mir jeden Morgen mit Schuhkrem putze.“ Das ist nämlich die Antwort auf die erste gestellte Frage. So geht es weiter, bis der Besucher hinter den Schwindel kommt.

Vergleichsraten

Ein Spieler wird hinausgeschickt, die anderen verabreden eine allen bekannte Person. Besonders reizvoll ist das Spiel, wenn man eine Person aus dem Kreis der Anwesenden wählt. Der Ratende wird hereingerufen. Er muß der Reihe nach an jeden eine Frage in folgendem Sinn stellen:



„Was ist derjenige als Vogel? Als Baum? Als Garten? Als Dichter? Als Bild?“ und ähnliches mehr. Der Gefragte muß nun so antworten, daß ein charakteristischer Zug der zu ratenden Person beleuchtet wird. Wenn z. B. nach einem Vogel gefragt wurde, kann einem die Antwort „Taube“ oder „Pute“ oder „Lerche“ oder „Spatz“ ein sehr guter Anhaltspunkt zum Erraten sein. Der Spieler muß so lange weiterfragen, bis er den Namen der betreffenden Person gefunden hat.

Wahrheitsspiel

Jeder Spieler hat ein Blatt Papier, auf welches er oben seinen Namen schreibt. Nun wird das Blatt zusammengerollt und wie beim Losen in eine Schachtel geworfen. Sind alle Papiere darinnen, so zieht jeder wieder eines derselben heraus und schreibt unter den Namen etwas Tadelnswertes über die Person, deren Namen er gezogen hat. Die Blätter werden wieder zusammengerollt, in die Schachtel geworfen, vermischt, von neuem gezogen und abermals etwas daruntergeschrieben. Zieht ein Mitspieler seinen eigenen Namen, so muß er das Blatt mit einem anderen austauschen. Sind alle damit fertig, so sammelt der Spielleiter sämtliche Zettel, liest nun nach Aufrufen des Namens die daruntergeschriebenen Bemerkungen vor. Bei jeder dieser Bemerkungen hat der Ausgerufene das Recht, den Schreiber zu erraten. Zu diesem Zwecke beobachtet er die Gesichter und sucht dadurch auf die rechte Spur zu kommen, jedoch darf nur jedesmal ein Name genannt werden. Stichelei und Empfindlichkeit dürfen natürlich nicht vorkommen.



Schattenbilderraten

Dazu braucht man ein großes weißes Tuch, aufgehängt zwischen zwei Wänden oder einer offenen Tür. Dahinter steht ein starkes Licht. Einer sitzt vor dem Tuch, während alle anderen dahinter sind. Sie müssen nun langsam der Reihe nach an dem Tuch zwischen Licht und Tuch vorbeigehen. Sie dürfen sich verkleiden und völlig unkenntlich machen, also falsche Hüte aufsetzen, sich Bärte anmachen, sich ausstopfen usw. An den Schattenbildern soll der vor dem Tuch Sitzende erraten, wen er vor sich hat.

SUCHSPIELE

Der verlorene Hausschlüssel

Da das Sitzen auf die Dauer zu anstrengend ist, machen wir uns ein bißchen Bewegung. Seht mal hier den Hausschlüssel! Nun alle hinaus, während ich den Schlüssel verstecke. So, jetzt alle wieder herein! Nun geht das Suchen los. Der Schlüssel ist natürlich so versteckt, daß man ihn nicht gleich findet. Wer ihn aber entdeckt hat, schreit das nicht gleich hinaus, sondern flüstert es dem Spielleiter ins Ohr und setzt sich dann. Der Letzte versteckt dann erneut den Schlüssel.

Suche nach Gesang

Ein Gegenstand wird in Abwesenheit eines Mitspielers gut versteckt. Nach seinem Wiedereintritt beginnen alle ein



Lied zu singen, das lauter wird, je näher er dem Versteck kommt, und leiser, je mehr er sich davon entfernt. Man kann dem armen Sucher aber auch geschickt den Gegenstand in die Tasche schmuggeln, ehe er hinausgeschickt wird. Er wird sich dann sehr wundern und sich nicht erklären können, daß, wohin er auch gehe, gleich laut gesungen wird.

Spiegelsuchen

Die Gruppe steht im Kreis um einen Spieler herum, der das Spiel nicht kennt. Es wird ihm erklärt, daß ein Spiegel im Kreise sei, den er finden müsse. Er sucht verzweifelt, denn die Spieler tun so, als gäben sie den Spiegel von Hand zu Hand; dabei gilt aber einer der im Kreise Stehenden, der vorsichtig und genauestens alle Bewegungen des Suchenden nachahmt, als der Spiegel.

Ringspiel

Die im Kreis sitzenden Spieler halten eine Schnur, auf der ein Ring aufgezogen ist, in den vorgestreckten Händen. In der Mitte steht einer, der den Ring suchen muß, der durch die Hände verdeckt und weitergeschoben wird. Der, bei dem er ihn erwischt, muß dem Sucher seinen Platz geben und nun selbst suchen. Dazu kann man „Ringlein, Ringlein, du mußt wandern, von der einen Hand zur andern“ singen.

Die wandernde Bürste

Das Spiel ist dem „wandernden Ring“ ähnlich, nur wird diesmal ein größerer Gegenstand, z. B. eine Bürste, herum-



gegeben. Diesmal aber hinter dem Rücken, wodurch das Suchen etwas schwerer ist.

Knotenspiel

Ein langes Band wird mit beiden Enden derart zusammengebunden, daß ein starker Knoten entsteht. Die Gruppe stellt sich zum Kreise auf. Jeder faßt das Band mit beiden Händen. Alle bewegen sich nun in die Runde, schieben das Band in entgegengesetzter Richtung weiter und singen dazu: „Das Band ist gebunden der Freude zum Preis, der Knoten gewunden, er tanzet im Kreis. Wir schieben den Knoten von Hand zu Hand, er springet nach Noten vergnügt und gewandt.“ Wo ist er nun? Der in der Mitte stehende Sucher hat nun zu raten, in wessen Hand sich der Knoten befindet. Rät er richtig, darf er den Platz mit dem tauschen, der den Knoten hat.

Elektrisieren

Einige Spieler, denen das Spiel nicht bekannt ist, gehen hinaus. Die anderen legen nun verschiedene Gegenstände auf den Tisch, von denen einer „elektrisiert“ ist. Der erste wird hereingerufen. Man erzählt ihm nun, daß von den Gegenständen auf dem Tisch einer elektrisch geladen sei. Er soll durch Berühren der einzelnen Sachen herausfinden, welcher dies ist. Da liegt ein Bleistift, der „elektrisiert“ ist. Im gleichen Moment, in dem der Suchende ihn berührt, schreien alle laut, aber kurz auf. Der Sucher wird zusammenzucken, als hätte er einen elektrischen Schlag bekommen. Der nächste bitte!



Pfeifchen suchen

Ein sehr lustiges Spiel. Wieder gehen mehrere hinaus, die das Spiel nicht kennen. Alle anderen sitzen im Kreise. Der Spielleiter steht in der Mitte. Das Pfeifchen wird dem Spielleiter an einem Faden auf dem Rücken an der Innenseite seiner Jacke befestigt. Es darf von außen nicht zu sehen sein. Der erste kommt herein und soll nun das Pfeifchen suchen, das sich angeblich in den Händen der Mitspieler befindet. Während der Spielleiter ihm dieses erklärt, steht er mit dem Rücken nach außen, und der hinter ihm Sitzende, der ja durch ihn verdeckt ist, kann bequem auf dem Pfeifchen pfeifen. Der Sucher wird zu tun haben, um das Pfeifchen zu finden. Der Spielleiter muß dauernd hin und her gehen und sich so stellen, daß mal hier und mal dort gepfiffen werden kann. Das ratlose Gesicht des Suchers wird wahre Lachstürme entfesseln. Findet er das Pfeifchen nach einer geraumen Zeit nicht, so darf er sich setzen. Na, er wird Augen machen, wenn der nächste dran ist.

A U F G E P A S S T

Was bringt die Zeitung?

Alle sitzen um den Tisch. Einer ruft: „Was bringt die Zeitung?“ Dabei wirft er einem ein geknotetes Taschen-



tuch zu. Dieser muß nun sofort ein anderes Wort mit der Endsilbe „ung“ sagen, z. B. „Erklärung“, „Bekanntmachung“ usw. und wieder einem anderen das Tuch zuwerfen. Wer bis zur Zahl fünf kein Wort weiß, gibt ein Pfand. Man kann auch Worte mit anderen Endsilben wählen.

Wortzusammensetzen

Zwei Parteien sitzen sich am Tisch gegenüber. Einer wirft einem von der Gegenpartei einen Plumpsack über den Tisch zu. Dabei sagt er ein beliebiges Wort, z. B. „Haus“. Der andere, dem der Plumpsack zugeflogen ist, muß ein zweites Wort hinzufügen, das zu „Haus“ paßt, z. B. „Haus-Tor“ oder „Haus-Schlüssel“ usw. So geht es nun hin und her. „Tisch-Kasten“, „Schuh-Sohle“, „Wasser-Eimer“, „Kaffee-Kanne“ usw. Wer nicht sofort antwortet, wird Gefangener der Gegenpartei. Es gewinnt, wer zum Schluß die meisten Gefangenen hat.

Städtespiel

Zwei Parteien sitzen sich gegenüber. Ein Plumpsack fliegt über den Tisch, und der Werfer nennt eine Stadt, beispielsweise „Dresden“. Der, dem der Plumpsack zugeworfen wurde, muß nun schnell eine Stadt nennen, die mit dem letzten Buchstaben von Dresden, also mit „n“ beginnt, z. B. „Nürnberg“. Dabei wirft er den Plumpsack wieder einem der Gegenpartei zu. So geht es hin und her, bis einer versagt und keine Stadt mehr nennen kann. Er scheidet dann aus. Wer zuletzt übrigbleibt, ist Sieger.



2*

Die Tauben fliegen

Jeder denkt sich eine Körner- oder Hülsenfrucht aus. Der eine Roggen, der andere Gerste oder Weizen, Hafer, Hirse, Senf, Schoten, Erbsen, Bohnen, Raps und anderes mehr. Einer beginnt: „Unsere Tauben fliegen aus, sie fliegen in die Erbsen." Sofort springt der Erbsenbesitzer auf und ruft: „Nein, nicht in die Erbsen fliegen sie, sie fliegen in den Weizen!" So werden die Tauben von einem Feld ins andere geschickt. Derjenige, der nicht schnell genug antwortet oder eine Frucht nennt, die es unter den Spielenden nicht gibt, muß ein Pfand geben.

Es fliegt, es fliegt

Die Gruppe sitzt um den Tisch herum. Jeder hat beide Zeigefinger auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter ruft: „Es fliegt, es fliegt — ein Storch!" Bei diesem Ausruf müssen alle die Arme in die Höhe heben. Der Spielleiter ruft weiter: „Es fliegt, es fliegt — ein Habicht", oder eine Gans, ein Zeppelin usw., kurz alles, was sich irgendwie in der Luft halten kann. Jedesmal müssen die Arme hochgerissen werden. Nun darf der Spielführer bluffen. Er behauptet also vielleicht: „Es fliegt, es fliegt — ein Schiff!" oder ein Mauerstein, ein Haus usw. Wer dabei ebenfalls die Arme hochwirft, wird bestraft oder muß ein Pfand zahlen. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto mehr Verstöße werden naturgemäß vorkommen.

Ich komme, handle und fahre

Schnell im Kreis herum geht das Spiel. Nach den Buchstaben des Alphabets hat jeder drei Sätze zu bilden und



sie ohne Stocken aufzusagen. Z. B.: „Ich komme aus Athen, handle mit Apfelsinen und fahre nach Augsburg" oder „Ich komme aus Berlin, handle mit Bürsten und fahre nach Bonn." Wer nicht bis drei antworten kann, gibt ein Pfand.

Fischer

Alle Spieler legen beide Hände flach auf den Tisch. Der Fischer erhebt sich von seinem Platze, fährt mit seiner Hand, das Fischen nachahmend, in einer gewissen Höhe über die Tischplatte hin und spricht: „Ich fische, ich fische auf meinem Tische; ich habe die ganze Nacht gefischt und keinen Fisch gefangen." Bei dem letzten Wort versucht er mit schnellem Schlag eine Hand zu treffen. Die Mitspieler werden natürlich so rasch wie möglich ihre Hände (Fische) von der Tischplatte nehmen. Wer jedoch geschlagen wird, übernimmt die Rolle des Fischers.

Die vier Elemente

Die Spieler sitzen im Kreise. Einer steht in der Mitte. Er stellt sich vor einen der Mitspielenden, wirft ihm ein geknotetes Taschentuch zu und ruft dabei eines der vier Elemente auf. Wird „Wasser" oder „Erde" oder „Luft" gerufen, so muß ein Tier genannt werden, das in diesem Element lebt. Fällt dem Angerufenen keins ein, auch nicht bis drei, muß er die Rolle des Rufenden übernehmen. Bei dem Ruf „Feuer" müssen alle Plätze gewechselt werden. Wer keinen Stuhl erwischt, kommt zum Weiterfragen in die Mitte.



Löffelspiel

Die Gruppe sitzt um einen Tisch. Auf dem Tisch liegen Löffel, und zwar einer weniger als Spieler vorhanden sind. Das Spiel beginnt, indem ein vorher bestimmter Teilnehmer eine Geschichte zu Gehör bringt. Kommt nun im Laufe der Erzählung das Wort „Löffel“ vor, dann muß jeder Teilnehmer einen solchen vom Tische wegnehmen. Ein Spieler wird natürlich keinen erlangen, und dieser muß nun die begonnene Erzählung fortsetzen. Ein kluger Erzähler vermag dem Spiel noch die rechte Würze zu verleihen, wenn er beim Sprechen den Anschein erweckt, als käme das Wort „Löffel“, während ein nur mit gleichen Lauten beginnendes Wort folgt. Bei solchen Gelegenheiten zucken dann die Hände der aufmerksamen Zuhörer nach den Löffeln. Dieser Übereifer löst naturgemäß große Heiterkeit aus und kann nach Übereinkunft mit einem Pfand bestraft werden. Sind keine Löffel zur Stelle, so erfüllen auch andere Gegenstände den gewollten Zweck.

Zublinkern

Alle Mädel sitzen im Kreise. Hinter jedem Mädel steht ein Junge. Ein Junge steht hinter einem unbesetzten Stuhl. Dieser Junge blinzelt unauffällig einem vor ihm im Kreis sitzenden Mädel zu. Dieses versucht aufzuspringen und sich auf des Jungen leeren Sitz zu setzen. Die Jungen werden dabei aufpassen müssen, daß ihnen ihr Mädel nicht fortgeblinzelt wird, d. h. sie werden im Moment der Gefahr ihr Mädel festhalten. Es muß besonders darauf geachtet werden, daß die Jungen bis zum Eintreten



des Gefahrenmoments die Hände hinter dem Rücken haben. Es kommt darauf an, wer am schnellsten ist, das angeblinkerte Mädel oder der jeweilige Junge, der auf sein Mädel aufzupassen hat. Dabei kommt es oft zu lustigen Verwechselungen. Nachher setzen sich die Jungen in den Kreis und die Mädel passen auf.

Angelspiel

Ein Bindfaden wird an ein Stöckchen gebunden und zu einer Schlinge verknotet, die sich zuziehen läßt. Die Schlinge wird als Kreis auf den Tisch gelegt, und jeder Mitspieler stellt seinen Zeigefinger in den Kreis. Der Angler, der das Stöckchen hält, kommandiert nun: „Fische in den Teich, Fische aus dem Teich!“ Auf das letztgenannte Kommando muß jeder schnell seinen Finger aus dem Bereich der Schlinge bringen, weil der Angler die Schlinge zuzieht. Wessen Finger gefangen worden ist, gibt ein Pfand.

Wer? Ich? Ja! Du!

Jeder im Kreise bekommt eine Zahl. Nun fragt der Spielleiter: „Wer hat dem Franzel sein Kappl g'stohl'n? Nummer 17!“ Nummer 17 ruft sofort dem Sprecher zu: „Wer? I?“ Worauf der Sprecher schlagartig sagt: „Ja! Du!“ Der andere darauf: „I net.“ Der Sprecher: „Wer denn?“ „Der andere, Nummer 8“. Nun geht dasselbe Zwiegespräch zwischen 8 und 17 los. Wer sich verplappert oder beim Aufrufen nicht aufpaßt, gibt ein Pfand. Spaßig wird es erst, wenn der Aufgerufene auf die Frage „Wer denn?“ sagt: „Der Herr selber!“ Denn dann wird der Spielleiter



mit einbezogen und das Gespräch entwickelt sich nun so: „Wer I?“ Der andere aber diesmal nicht: „Ja, Du!“ sondern „Ja, Sie!“ Meist wird dann schlauerweise der Herr nicht eine andere Nummer sagen, sondern schnell noch einmal dieselbe. Derjenige fällt auch meistens darauf herein.

Die ekelhafte Sieben

Reihum wird laut gezählt von 1 bis 100 und dann wieder zurück. Es wird ausgemacht, daß man alle Zahlen, die eine Sieben enthalten, 17, 27 usw., sowie alle Zahlen, die sich durch sieben teilen lassen, wie 14, 21, 35 usw., nicht nennen darf, sondern dann „Plumps“ sagen muß. Gezählt wird sehr schnell. Wer eine der verfänglichen Zahlen nennt oder sich allzu lange besinnt, scheidet aus. Der letzte ist Sieger.

Bänderspiel

In der Mitte des Tisches laufen die Bänder zusammen. Ein Nagel oder desgleichen, vielleicht auch nur ein Knoten hält sie. Jeder hat ein Band in der Hand. Einer erzählt blühenden Unsinn, dazwischen ruft er immer abwechselnd: „Laßt los, faßt an!“ Jeder Befehl muß aber genau umgekehrt ausgeführt werden. Wer es falsch macht, muß ein Pfand geben.

Nationenspiel

Auf dem Tisch wird mit Kreide ein Kreis gezeichnet. Jeder Spieler stellt eine Nation dar. Die verschiedenen



Nationen werden vorher verteilt. Alle Spieler haben zunächst ihre Zeigefinger im Kreis. Der Leiter ruft nun den Namen einer Nation auf, worauf alle die Finger aus dem Kreis zurückziehen müssen. Nur die aufgerufene Nation versucht einem auf die Finger zu klopfen, bevor der Saumselige seine Hand unter dem Tisch verschwinden läßt.

In dem großen Kreis — in dem kleinen Kreis

Möglichst ein großer runder Tisch, um den alle herumsitzen. Auf die Mitte der Tischplatte zeichnet man einen großen und einen kleineren Kreis. Jeder Spieler hat außerdem für sich einen ganz kleinen Kreis. Der Spielführer ruft: „In den großen Kreis — !" Dabei fährt er selbst mit seinem Zeigefinger in den großen Kreis. Alle müssen dasselbe tun. Dann heißt es: „In den kleinen Kreis!", „In den eigenen Kreis!", „In den rechten Kreis!" (den des rechten Nebenmannes), „In den linken Kreis!" (den des linken Nebenmannes) usw. Schnell muß es gehen, bluffen ist auch gestattet. Der Spielleiter kann also selbst in den kleinen Kreis fahren, während er „großen Kreis!" schreit.

Lirum, Larum, Löffelstiel

Der Spielleiter hat einen Löffel, mit dem er auf den Tisch klopft und sagt: „Lirum, Larum, Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel." Nachdem gibt er den Löffel seinem Nachbarn und fordert ihn auf, ihm alles genau so nachzumachen, wie er es vorgemacht hat. Heimlich hat er nämlich eine unauffällige Nebenbewegung gemacht oder den Löffel mit der linken statt mit der rechten Hand weitergegeben oder sonst etwas ausgeführt, worauf die



anderen nicht achtgegeben haben. Macht der Betreffende die Handhabung nicht genau nach, muß er ein Pfand geben.

Klimpern

Die Tätigkeiten bestehen in „Klimpern", d. h. Klopfen mit den gestreckten Zeigefingern auf dem Tisch, „Hohl", d. h. Stellen der Hände auf die Fingerspitzen auf dem Tisch, „Flach", d. h. Legen der flachen Hände auf den Tisch, „Wickel-Wackel", d. h. Hinundherwackeln der Hände vor dem Gesicht. Alle diese Tätigkeiten dürfen aber nur ausgeführt werden, wenn zuvor das Wort „Kommando" ertönt. Also: „Kommando Klimpern!" (jetzt wird geklimpert), „Kommando Hohl!" (jetzt werden die Finger aufgestellt), „Flach!" Ha, wer paßt da nicht auf? Das Wort „Kommando" fehlte, folglich dürfen die Finger von der vorhergehenden Haltung „Hohl" noch nicht entfernt werden. Der Leiter darf hierbei irreführen. Er kann auch die neue Bewegung ausführen, wenn er nicht „Kommando" dazu sagt. Wer falsch macht, wird bestraft.

Mein Hut, der hat drei Ecken

Der Text des Liedes heißt: „Mein Hut, der hat drei Ecken, drei Ecken hat mein Hut, und hat er nicht drei Ecken, so ist es nicht mein Hut." Zu Beginn des Spieles singen alle das Lied von Anfang bis zu Ende durch. Beim zweitenmal wird das erste Wort, also „Mein", nicht gesungen, sondern durch Zeigen auf sich selbst ersetzt. Das weitere Lied wird zu Ende gesungen. Das nächstemal



wird statt des zweiten Wortes „Hut“ ebenfalls eine bezeichnende Bewegung gemacht. So geht es weiter, bis das ganze Lied stumm gespielt wird, abgesehen von den Wörtern „hat“, „so“, „ist“, die nicht darzustellen sind und immer gesungen werden. Wer nicht aufpaßt, gibt ein Pfand.

Sessel rutschen

Es werden so viel Sessel oder Stühle in den Kreis gestellt, wie Spieler vorhanden sind. Bis auf einen setzen sich alle nieder, und das Rutschen beginnt. Schnell wie ein D-Zug wechseln die Spieler die Plätze von einem zum anderen, während der eine, der in der Mitte steht und das Rutschen auch gerne mitmachen möchte, sich auf den nächstfreien Platz setzen soll — wenn er ihn erwischt.

Die Reise nach dem Mond

Die Stühle werden mit den Lehnen gegeneinander so aufgestellt, daß die Stuhllehnen eine gerade Linie bilden. Ein Stuhl muß weniger als Mitspieler sein. Der Spielleiter voraus, laufen nun alle im Gänsemarsch um die Stuhlreihe herum. Es kann dazu gesungen oder irgendeine andere Musikbegleitung gemacht werden. Bei Abbrechen der Musik oder auf Zeichen des Spielleiters versucht jeder einen Platz zu erreichen. Einer bleibt naturgemäß übrig und scheidet aus. Auch einer der Stühle wird herausgestellt. So geht das weiter bis auf den letzten Stuhl und zwei Mondreisende. Wer von den beiden diesen Stuhl erwischt, ist Sieger.



Schlüsselspiel

Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler, ein Schlüsselbund in der Hand, geht singend herum und greift sich gelegentlich einen der Sitzenden, der sich ihm singend anschließen muß. Dieser nimmt wieder einen anderen an die Hand und so weiter. Ganz unvermutet läßt der erste das Schlüsselbund fallen. Das Lied bricht ab und alle Spieler, die herumgingen, versuchen nun einen Platz zu erwischen. Wer keinen abbekommt, muß neu beginnen.

Der Papiermüller

Alle sitzen im Kreise um den Tisch. Der Spielleiter fängt an. Er klopft mit dem Zeigefinger der rechten Hand gleichmäßig auf den Tisch. Dabei fragt er seinen rechten Nebenmann: „Hallo, wer ist das?“ Antwort: „Der Papiermüller.“ Frage: „Was macht denn der?“ Antwort: „Er macht Papier.“ Frage: „Ja, wie macht er denn das?“ Antwort: „So!“ Und nun klopft auch der nächste nach dem Vorbild des ersten auf den Tisch. So geht es ringsherum, bis alles klopft. Keiner darf anfangen, bevor die Reihe an ihn kommt, keiner darf aber auch wieder aufhören. Bei der nächsten Runde wird mit beiden Zeigefingern gepocht, dann mit der flachen Hand, mit beiden flachen Händen, mit einer Faust, mit beiden Fäusten, mit einer Faust und einem Ellenbogen, dazu mit einem Fuß auf den Boden stampfend, zuletzt mit beiden Fäusten, beiden Ellenbogen und beiden Füßen. Das alles muß gut im Takte gehen, daß es dröhnt und stampft, als sei man



wirklich in einer Papiermühle. Das Ganze kann mal schneller mal langsamer ausgeführt werden. Das Tempo gibt der Spielleiter an. Lachen ist verboten.

Tante Lies

Frage: „Kennst du meine Tante Lies?“ Der rechte Nachbar: „Nein!“ Der erste: „Sie macht immer dies“ (und führt beliebige Bewegungen durch: Fingerdrohen, Kopfnicken, Fußstampfen). Bei jeder Runde wird vom ersten eine neue Bewegung vorgemacht, alle vorhergehenden müssen weiter durchgehalten werden.

Die Tante aus Amerika

Der erste sagt: „Meine Tante ist aus Amerika gekommen!“ Darauf der zweite: „Was hat sie dir denn mitgebracht?“ „Einen Fächer“, wobei der erste sich mit der linken Hand hintereinander zufächelt. So geht es reihum. Bei der zweiten Runde ist es eine Kaffeemühle, wobei mit der rechten Hand Kaffee gemahlen wird. Bei der dritten Runde eine Nähmaschine, und alle treten mit den Füßen die Nähmaschine. Bei der vierten Runde ein Schaukelstuhl und alles schaukelt mit dem ganzen Körper vor und zurück. Nach der vierten Runde müssen also alle mit der linken Hand fächeln, mit der rechten Hand die Kaffeemühle drehen, mit beiden Füßen die Nähmaschine treten und mit dem Oberkörper vor und zurück schaukeln, und das alles zu gleicher Zeit.

Der tanzende Teller

Jeder im Kreise bekommt eine Nummer oder einen Namen. Der Spielleiter hat einen hölzernen oder zinnernen Teller



in der Hand (auch eine Holzscheibe genügt). In der Mitte des Kreises setzt er diesen Teller nun in routierende Bewegung und ruft dabei eine der vorhandenen Nummern auf. Sofort springt der Betreffende zur Mitte und versucht den Teller zu fangen, ehe er umfällt, dreht ihn neuerdings herum und ruft eine andere Nummer auf usw. Wer einen Fehler macht, also sitzen bleibt, wenn er aufgerufen ist, oder den Teller nicht rechtzeitig zu fassen kriegt oder nicht wieder andrehen kann, wird nicht ohne Strafe davonkommen.

Die Reiseerzählung

Einer erzählt von seiner Reise. Vorher gibt er jedem aus der Gruppe irgendeinen Namen, der später öfter in seiner Erzählung genannt wird, z. B. Kinderwagen, Reisekoffer, Wanderstab, Rucksack, Fahrkarte, Eisenbahn usw. Bei jeder Nennung eines dieser Worte muß der Namensträger sofort aufspringen, sich einmal um sich selbst drehen und dann wieder hinsetzen. Wird jedoch der Name einer Stadt genannt, so springen sofort alle auf. Sehr lustig wird das Spiel, wenn einer mitten im schönsten Redeschwall begeistert ausruft: „Ach, da kam ich nach Dresden! Dresden! O, mein geliebtes Dresden! Es gibt ja nur ein Dresden! Wer Dresden, mein Dresden, das schöne Dresden noch nicht gesehen hat, hat überhaupt noch nichts gesehen. Nichts geht über Dresden!“ Das gibt eine lustige Hopserei und, wenn sich restlos alle drehen, die schönste Gymnastikstunde.



BLINDLINGSSPIELE

Blinde Kuh, muh — muh — muh

Die Gruppe geht im Kreise herum und singt dazu lustige Liedchen. Blinde Kuh steht mit verbundenen Augen in der Mitte und hat einen Stock in der Hand. Wenn sie damit auf den Boden stößt, bleiben alle stehen und der Gesang verstummt. Blinde Kuh zeigt nun mit dem Stock blindlings auf einen im Kreise, welcher einen Kuhton von sich geben muß. Blinde Kuh rät, wer dies ist. Rät sie richtig, wird der Angerufene Blinde Kuh, sonst geht es noch einmal von vorn los.

Jakob, wo bist du?

Zwei oder drei Tische sind hintereinander in die Mitte des Raumes gestellt. An den gegenüberliegenden Schmalseiten steht je einer aus der Spielerschar mit verbundenen Augen. Zwischen den einzelnen Tischen kann man auch Gänge freihalten, auch können drei statt zwei mitspielen, wobei zwei miteinander den dritten zu fangen haben. Sonst suchen sich nur die zwei. Es ist ratsam, möglichst leise zu Werke zu gehen. Man darf auch unter die Tische kriechen, sich auf die Tische stellen usw. Die ulkigsten Situationen ergeben sich daraus und die lachlustigen Zuschauer kommen auf ihre Kosten.

Jakob und Jakobinchen

Die Gruppe bildet einen Kreis. Ein Junge ist Jakob und ein Mädel Jakobinchen; beide stehen mit verbundenen



Augen im Kreis. Zuerst ruft Jakob: „Jakobinchen, wo bist du?“ Jakobinchen antwortet: „Hier!“ Darauf bewegt es sich aber schnell und leise weiter, damit es von Jakob nicht gefangen wird. Jetzt ruft Jakobinchen: „Jakob, wo bist du?“ Und so geht es abwechselnd weiter, bis sie sich endlich gefangen haben.

Hindernissteigen

Die Spieler sitzen sich mit kleinen Abständen in zwei Reihen gegenüber. Alle strecken die Beine vor. Einer soll mit verbundenen Augen durch diese Reihe gehen. Er muß es erst einmal mit offenen Augen tun und sich dabei die Abstände und alles für ihn Wissenswerte einprägen. Der Spielleiter läßt dann die Beine etwas zurückziehen, so daß das Durchgehen leichter wird. Aber kaum sind dem tollkühnen Kletterer die Augen verbunden, so ziehen alle ihre Beine lautlos und vollkommen zurück. Die ersten zwei oder drei lassen sie stehen, damit es den Anschein hat, als seien die Beine alle noch vorgestreckt. Der Uneingeweihte steigt nun unter äußerster Vorsicht vorwärts und zieht krampfhaft die Beine an, was die ulkigsten Situationen ergibt. So komisch das aussieht, darf doch nur leise gelacht werden, damit der Verulkte nichts merkt und erst nach Spielschluß über den Irrtum aufgeklärt wird.

Stimme erraten

Alle Spielteilnehmer sitzen im Kreis. In der Mitte desselben befindet sich ein Spieler, dessen Augen verbunden sind. Dieser Blinde begibt sich zu einem der übrigen Mitspieler und setzt sich, nachdem er sich mit einem Fuße



vergewissert hat, auf dessen Knie. Das Tasten und Fühlen mit den Händen ist nicht erlaubt. Mit verstellter Stimme gibt nun dieser Spieler einen Laut von sich, worauf der Blinde den Namen des Betreffenden zu erraten hat. Ist falsch geraten, so klatschen alle in die Hände. Der Blinde wird wieder in die Mitte des Kreises geführt, einige Male um seine Achse gedreht und muß abermals raten. Hat er endlich richtig geraten, muß der Partner seine Rolle übernehmen.

Der Esel als Lastträger

Dem Esel verbindet man die Augen und führt ihn im Zimmer herum. Man läßt ihn so verschiedene Gegenstände mit einer Hand berühren und raten, was das für Sachen sind. Alles, was er beim ersten Anfassen und Raten nicht herausbekommen hat, wird ihm umgehängt, auf den Kopf gestülpt oder über Arme und Schultern gelegt, bis er nichts mehr tragen kann. Nachdem man ihm die Binde abgenommen hat, wird er Augen machen, wenn er die Bescherung sieht.

Die Post fährt

Zur Abwechslung sitzen die Spieler wieder im Kreise. Es wird abgezählt. Jeder merkt sich seine Nummer. Einer kommt mit verbundenen Augen in die Mitte. Der sagt, sobald alles ruhig ist, beispielsweise: „Die Post fährt von 11 nach 3.“ Sofort erheben sich die aufgerufenen Nummern und versuchen die Plätze zu vertauschen. Der Blinde spitzt seine Ohren, lauscht und versucht seinerseits einen von den beiden Plätzen zu erwischen. Gelingt ihm dies, ehe einer von den beiden zu sitzen kommt, so tritt der



Übrigbleibende an seine Stelle. Andernfalls muß er sein Glück noch einmal versuchen. Statt Nummern kann man auch Städtenamen nehmen.

Esel, wer reitet?

Einer — der Esel — befindet sich mit zugebundenen Augen in Bückstellung. Ein anderer setzt sich auf den Rücken des Esels und fragt mit verstellter Stimme: „Esel, wer reitet?“ Der Esel muß erraten, wer aufsitzt, kann zuvor aber die Füße und andere erreichbare Körperteile des Reiters befühlen. Errät er, wer aufsitzt, wird der Genannte Esel, andererseits muß er seinen „Eselsdienst“ weiter tun.

Kopffühlen

Erste Spielart: Einer bekommt die Augen verbunden, die anderen setzen sich im Kreise nieder. Der Blinde soll mit seinen Händen den Kopf eines Mitspielers befühlen und dadurch erraten, wenn er vor sich hat.

Zweite Spielart: Der Blinde hat zwei Holzlöffel in den Händen und betastet damit die Köpfe seiner Mitspieler, bis er einen erraten hat.

Finger abbeißen

Einige, die das Spiel nicht kennen, werden hinausgeschickt. Einer soll mit ausgestrecktem Zeigefinger auf die Tür losgehen, wo in Augenhöhe ein schwarzer Fleck oder sonst irgend etwas sein soll, was des Suchens wert erscheint. Dem Sucher werden selbstverständlich die Augen verbunden, nachdem er sich vorher die bestimmte Stelle genau



angesehen hat. Wenn er nun so mit ausgestrecktem Zeigefinger durch den Raum wankt, steht schon ein anderer mit aufgerissenem Munde empfangsbereit da und wartet, bis er den Finger mit den Zähnen fassen kann. Dann beißt er kurz zu. Der andere zuckt dann sicher wie elektrisiert zusammen. Beim erstenmal wird er sich noch nicht auskennen, besonders wenn einer schreit: „Achtung! Elektrische Leitung!“ Beim zweitenmal wird der Beißer aber schleunigst zur Seite gehen müssen.

Blinder Zeichner

Ein Mitspieler, dem die Augen verbunden sind, soll auf den Tisch oder auf Papier irgendeine Figur, die er selbst bestimmen darf, zeichnen, wie z. B. ein Pferd, einen Elefanten, eine Kuh oder anderes. Die einzelnen Körperteile werden aber immer erst nach Aufforderung gezeichnet. Ist die Zeichnung fertig, wird dem Künstler die Binde abgenommen, und gemeinsam mit den anderen darf er nun seine Kunst bewundern. Darauf versucht der nächste Zeichner sein Talent.

Die Nachbarn

Die Stühle werden zu einem größeren Ring zusammengestellt, die Sitze nach innen. Zu jedem Spieler gehört ein Stuhl, jedoch wird nur jeder zweite Stuhl besetzt. Der Führer verbindet den Sitzenden die Augen. Die anderen Spieler stehen in der Mitte des Kreises. Auf die Aufforderung des Führers singen die sitzenden Spieler ein vorher verabredetes Lied. Während des Singens besetzen die stehenden Spieler ganz leise die freien Stühle. Ist dies



geschehen, läßt der Führer den Gesang enden. Jetzt darf jeder blinde Spieler einmal raten, wer rechts neben ihm sitzt. Wer richtig geraten hat, tauscht mit dem Erratenen. Die Falschrater dagegen müssen sitzenbleiben; das Spiel beginnt von neuem.

Der Katze einen Schwanz anstecken

Malt euch dazu auf ein großes Blatt Papier eine große schwanzlose Katze. Es kann auch ein anderes Tier, z. B. ein Schwein, sein. Die Zeichnung wird dann an der Tür befestigt. Jetzt werden einem Spieler die Augen verbunden. Er bekommt den Katzen- oder den Schweine-Kringelschwanz (Band- oder Papierstreifen an einer Stecknadel) in die Hand, wird ein paarmal um sich selbst herumgedreht und muß nun die Katze suchen und ihr an der richtigen Stelle den Schwanz anheften. Das gibt ein herrliches Gelächter.

Die Ballonfahrt

Zu diesem Spiel wird ein schmales Brett oder eine Bank ohne Lehne benötigt. Es ist besondere Vorsicht bei der Ausführung dieses Spieles zu beachten. Einige Mitspieler werden aus dem Raum geschickt und einzeln wieder hereingerufen. Dem Einzelspieler werden die Augen verbunden (Ballonfahrer) und es wird ihm gesagt, daß er eine Freiballonfahrt unternehmen wird. Er wird in die Mitte des Brettes gestellt und muß die Hände auf die Schultern des Spielleiters, der vor ihm steht, legen. Dann wird das Brett angehoben und der Spielleiter geht gleichzeitig langsam in die Kniebeuge, so daß er den Händen des Ballonfahrers



entgleitet. Bei dem Ballonfahrer entsteht das Gefühl, daß er sehr hoch gehoben wird, da durch die Kniebeuge des Spielleiters dieser unter ihm weggleitet. Das Brett schwankt beim Anheben ein wenig, darf aber nicht höher als 15 cm vom Fußboden gehoben werden. Nach einer Weile legt einer der umstehenden Mitspieler dem Ballonfahrer die flache Hand auf den Kopf, und alle rufen: „Achtung! Abspringen! Decke!" Der Ballonfahrer, in der Vorstellung, sich in schwindelnder Höhe zu befinden, wird erstaunt sein, wenn er sofort nach dem Sprung unten anlangt. Der Reiz des Spieles liegt in den komischen Verrenkungen, die während „der Fahrt" beim Ballonfahrer nicht ausbleiben.

LUSTIGE STAFFELSPIELE

Vier Aufgaben

Folgende Spiele werden in Staffelform gespielt, d. h. die Spieler teilen sich in gleich große Gruppen und stellen sich hinter- oder nebeneinander in Reihen auf. Alle Spieler müssen in jeder Reihe hintereinander einen Auftrag ausführen. Die Reihe, die zuerst den Auftrag bis zum letzten Mann durchgeführt hat, hat gewonnen.

1. Aufgabe: Die beiden ersten jeder Staffel knüpfen einen Bindfaden an den Enden zusammen, die beiden nächsten müssen den Knoten wieder aufbinden usw.



2. Aufgabe: Zwei Kerzen werden weitergegeben. Eine davon brennt, die andere muß an der brennenden Kerze, die darauf ausgepustet wird, angezündet werden.

3. Aufgabe: Zwei Gläser, von denen eins mit Wasser gefüllt ist, werden weitergegeben. Vorher wird der Inhalt des einen Glases in das andere geschüttet. Bei diesem Spiel ist die Bedingung zum Gewinnen nicht nur die größte Schnelligkeit, sondern auch der geringste Wasserverlust.

4. Aufgabe: Auf drei umgestürzten Konservendosen muß sich der Spieler auf einer bestimmten Fläche vorwärtsbewegen, indem er auf zwei Dosen steht und die dritte für jeden Schritt vor sich neu aufstellt. Er darf nicht den Erdboden berühren. Ist er am vorbestimmten Ziel angelangt, läuft er zurück und gibt dem nächsten Spieler einen Handschlag, dieser muß nun wieder die Dosen zurückholen, und der dritte bewegt sich in derselben Weise darauf vorwärts wie der erste, bis die Reihe durch ist.

Einfädeln

Jeder Mitspieler erhält Nadel und Faden. In einem steifen Karton werden so viel Reihen Löcher vorgestochen, als Spieler in einer Partei vorhanden sind. Jeder Spieler hat seine Löcherreihe auszunähen und den Karton rasch weiterzugeben. Die Partei, die zuerst fertig ist, hat gewonnen. Besonders geeignet für Mädchen.

Zündholzspiel

Jede Partei bekommt eine volle Zündholzschachtel. Auf ein gegebenes Zeichen hin hat jeder die Schachtel zu



öffnen, auf der einen Seite ein Zündholz herauszunehmen, es schnell auf der anderen Seite wieder hineinzustecken und dann die Schachtel weiterzugeben. Die Partei siegt, die die Schachtel am schnellsten von Hand zu Hand durchgegeben hat.

Groschentragen

Wieder kämpfen zwei Gruppen miteinander. Für jede Gruppe steht ein Häufchen Groschen fein säuberlich zu einem Turm aufgeschichtet. An jedem Ende des Zimmers ist für jede Gruppe ein Tisch oder Stuhl gestellt. Die Teilnehmer stehen in Reihen zwischen Tisch und Tisch. Auf ein Zeichen nimmt der erste einen Groschen und gibt ihn weiter. Der Groschen wandert nun von Hand zu Hand bis zum letzten der Reihe. Der legt ihn auf den anderen Tisch hinter sich, ohne sich umzudrehen. So wandert nun Groschen um Groschen durch die Reihen, bis alle auf dem anderen Tisch gelandet und schön zu einem Turm aufgeschichtet sind. Fällt ein Groschen hinunter, so muß er erst wieder nach vorn gegeben werden, und dann geht es noch einmal los. Welche Reihe ist zuerst fertig? Sie hat gesiegt.

Kreidestafette

Die Mannschaften stellen sich vor einer Tafel auf, und der erste Spieler jeder Mannschaft bekommt ein Stück Kreide. Auf ein Signal geht der erste Spieler jeder Mannschaft zur Tafel, schreibt ein Wort, geht zu seiner Mannschaft zurück und gibt dem zweiten die Kreide. Das wird so



lange wiederholt, bis der letzte dran war und jeder Spielteilnehmer ein Wort an den Satz angefügt hat, den der erste angefangen hat. Die Mannschaft, die als erste einen kompletten und sinnvollen Satz fertig hat, wobei jeder Spieler ein Wort geschrieben hat, gewinnt.

Zeichenstafette

Die Gruppe teilt sich in einige kleinere Mannschaften (4 bis 8). Jede Mannschaft hat ein großes Stück Papier und einen Bleistift. Der erste Spieler jeder Gruppe geht zum Spielleiter, der ihnen den ersten einer von ihm vorbereiteten Reihe von Gegenständen sagt, z. B. Lokomotive, Kuh, Auto usw. Dann geht der Spieler zu seiner Gruppe zurück, darf kein Wort sagen, sondern muß den Gegenstand aufzeichnen. Sowie die Mannschaft erraten hat, was es sein soll, geht der zweite Mann zum Spielleiter und erfährt den zweiten Gegenstand. Die Mannschaft, die auf diese Weise alle Gegenstände erraten hat, gewinnt.

Seilstafette

Es werden aus Stricken zwei Ringe von gleicher Größe gemacht, und zwar gerade so groß, daß sie noch über die Hüften des größten Mitspielers gehen. Auf ein Zeichen geht der erste Spieler jeder Reihe durch den Ring. Wie er hindurchkommt, ist seine Sache. Er kann zuerst mit dem Kopf oder mit den Füßen hindurchgehen, aber es muß ohne Hilfeleistung geschehen. Darauf tun die zweiten dasselbe und so fort. Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, gewinnt.



GESCHICKLICHKEIT

Wattepusten

Ein Stück Watte soll von den im Kreise Sitzenden hochgeblasen und in der Luft gehalten werden. Die Watte kann auch auf dem Tisch hin und her gepustet werden. Der, bei dem die Watte herunterfällt, scheidet aus oder gibt ein Pfand.

Erdäpfelduell

Zwei Spieler stehen in der Mitte des Zimmers. Zwischen ihnen ist die Grenzlinie, ein Kreidestrich. Jeder hält in der einen Hand einen Löffel mit einem Erdapfel drauf, in der anderen Hand einen leeren Löffel. Auf ein Zeichen hebt das Duell an. Jeder versucht mit seinem leeren Löffel dem anderen den Erdapfel abzunehmen, ohne dabei den eigenen zu verlieren oder die Grenze zu überschreiten.

Wie mache ich einen Knoten mal anders

Aufgabe: Wie mache ich einen Knoten in eine Schnur, ohne die Enden dabei loszulassen.

Lösung: Die Schnur wird auf den Schoß gelegt, die Arme werden verschränkt, so die beiden Enden der Schnur aufgenommen, die Arme auseinandergetan und die Schnur festgehalten.



Scherenkunststück

Man nimmt einen Streifen Papier von etwa 2 cm Breite und zieht auf beiden Seiten in der Längsrichtung eine Mittellinie. Hierauf nimmt man den Papierstreifen, verdreht ihn in seiner Längsrichtung um 180 Grad in sich selbst und klebt dann die beiden Enden zusammen. Jetzt ist das Papier in der aufgezeichneten Mittellinie zu zerschneiden. Man fragt: „Was entsteht dann?“ — „Natürlich zwei Ringe!“ wird die Antwort sein. Und doch ist dies falsch. Hat man nämlich den Ring auf der Mittellinie zerschnitten und zieht die beiden Ringe auseinander (ohne das Papier zu zerreißen), hat man einen einzigen, jetzt doppelt so großen und um 360 Grad in sich verdrehten Ring.

Sandschneiden

In die Mitte eines kleinen Sandhaufens steckt man senkrecht einen Holzspan. Jeder Mitspieler muß mit einem Messer oder einem scharfkantigen Brett ein Stück des Berges abschneiden. Auf diese Weise wird der Berg um den Span immer kleiner. Dabei müssen sich die Mitspieler vorsehen, daß das Holz nicht den Halt verliert und umfällt. Wer es umfallen läßt, muß es, die Hände auf dem Rücken, mit dem Munde wieder herausholen.

Verteilte Aufmerksamkeit

1. Beinkreisen nach einer Richtung und gleichzeitiges Schreiben des Namens.

2. Scharfes Kreisen des rechten Beines rechtsherum und gleichzeitiges Schreiben einer 6.



Das Essen

Alle sitzen um einen Tisch. In der Mitte des Tisches liegt ein Päckchen, das in mehreren Hüllen verpackt und tüchtig verschnürt ist. Einer bekommt eine Serviette oder Schürze umgebunden und ein Messer und eine Gabel, mit denen er das Päckchen aufzuschnüren beginnt. Die Finger dürfen nicht gebraucht und der Bindfaden darf nicht zerschnitten werden. Inzwischen würfeln die anderen der Reihe nach. Wer eine 6 würfelt, darf weiter auspacken. Es wird so lange gewürfelt, bis das Päckchen ganz ausgepackt und der Inhalt verzehrt ist.

Lichtanzünden

Zwei knieen gegeneinander mit dem rechten Bein auf dem Boden. Gegenseitig packen sie mit der linken Hand das linke Bein des Partners. Der eine hat eine brennende Kerze in der Hand, der andere eine nicht brennende, die er an der brennenden entzünden soll. Als Wette gilt, daß es nicht möglich wäre, das Licht an dem brennenden Licht zu entzünden. Der praktische Nachweis ergibt, daß die Wette nicht zu gewinnen ist.

Pferdchenrennen

Man braucht zu diesem Spiel zwei oder mehrere Spielzeug-Pferdchen. Die Anzahl richtet sich nach der Menge der Spieler. Die Spieler sitzen mit dem Gesicht der Lehne zugewandt auf Stühlen, die in einer Reihe ausgerichtet nebeneinander stehen. Den Spielern gegenüber im Abstand von 4 bis 6 Metern stehen die Pferdchen, von denen jedes an ein langes Band geknüpft ist. Die Enden halten die Spieler



in den Händen. Auf den Startruf wickeln alle Spieler das Band auf eine Rolle oder auf einen Bleistift und ziehen so die Pferdchen zu sich heran. Das Pferdchen darf beim Rennen nicht umfallen. Geschieht es dennoch, so muß der Spieler aufstehen und es wieder hochrichten. Wer sein Pferd zuerst an seinen Stuhl herangerollt hat, ist Sieger.

Bürstenhupfen

Nötig sind zwei Haarbürsten mit Griff und ein Tisch. Die Borsten der Bürsten müssen möglichst steif sein. Die Bürsten werden am Ende des Tisches aufgelegt mit den Borsten nach unten. Jeder Spieler versucht durch leichtes Tippen auf den Griff die Bürste vorwärts springen zu lassen. Wessen Bürste zuerst das andere Ende des Tisches erreicht, hat gewonnen.

Groschenschieben

Ein ähnliches Spiel. Zwei Groschen werden, diesmal auf einem Tischtuch, am Ende des Tisches ausgelegt. Nun muß man leise und behutsam immer vor dem Groschen das Tischtuch „kitzeln", so daß dieser sich vorwärtsbewegt. Man kann das Groschenlaufen auch als Wettspiel spielen, indem man wettet, daß man durch Pfeifen Geld über einen Tisch hinweg locken könne. Beim „Kitzeln" muß man in diesem Falle „lockende Weisen" pfeifen.

Der längste Papierstreifen

Jeder der Mitspieler erhält ein gleich großes Stück Papier und hat nun die Aufgabe, einen möglichst langen, zusammenhängenden Papierstreifen mit der Hand zu reißen.



Mit den Fingerspitzen hochheben

Das Spiel ist verblüffend. Es gehören dazu fünf Personen mit „Fingerspitzengefühl" und eine sechste als „Schwebende Jungfrau". Die kann getrost „schweren Kalibers" sein. Die „Schwebende Jungfrau" setzt sich mit verschränkten Armen auf den Stuhl. Einer tritt zur linken, einer zur rechten, zwei von hinten und einer von vorn an den Sitzenden heran. Der erste legt seine Zeigefinger unter das Kinn des „Kalibers", die beiden zur Seite in die Kniekehlen, die Hintenstehenden unter die Spitze des linken und rechten Ellenbogens, alle brauchen nur die Fingerspitzen anzulegen. Die fünf atmen tief ein und heben gleichzeitig und gleichmäßig hoch. Steht vor dem Sitzenden ein zweiter Stuhl, so kann der Schwebende über dessen Lehne hinübergehoben und unbeschadet niedergesetzt werden. Er darf sich nur nicht rühren. Es geht leichter als man denkt.

MIT BLEISTIFT UND PAPIER

Ein Schreibespiel

Der Leiter gibt 10 verschiedene Wissensgebiete an: 1. Dichter, 2. Musiker, 3. Maler, 4. Bildhauer, 5. Länder, 6. Flüsse, 7. Städte, 8. Gebirge, 9. Pflanzen und 10. Tiere. Der Reihe nach darf jeder Mitspieler einen Buchstaben bestimmen. Sagt der erste z. B. G, dann muß jeder bei



eins einen Dichter mit dem Anfangsbuchstaben G schreiben, bei zwei einen Musiker mit G und so fort. Sind es 12 Spieler, so schreiben bei Nr. 1 vielleicht 8 Spieler Goethe, drei Grillparzer, einer Ganghofer. Ähnliche Zahlenverhältnisse ergeben sich vielleicht auch bei den anderen Nummern. Nun wird das Ergebnis vorgelesen und nach Punkten berechnet. Jeder hat so viel Punkte, als Mitspieler sein Wort nicht geschrieben haben. Unser Ganghofer-Mann hätte demzufolge 11 Punkte, die Grillparzerleute je 9 und die Goetheschreiber je 4 Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Sieben Worte

Einer beginnt und schreibt die ersten sieben Worte einer Geschichte auf. Sodann bekommt der Nächste den Zettel und schreibt eine Fortsetzung auf. So geht es die Reihenfolge durch. Man läßt den Zettel mehrere Male herumgehen. Zuletzt liest dann einer die Geschichte vor, die je nach der Phantasie der Mitspieler urkomisch sein kann.

Festaufsatz

Einer im Kreis schreibt einen Aufsatz, der keine Eigenschaftswörter enthalten darf und in dem keiner der Anwesenden zu kurz kommt. Vor jedem Hauptwort und Eigennamen wird jeweils Raum gelassen. Jetzt sagt reihum jeder ein besonders witziges Eigenschaftswort, das vom Aufsatzschreiber der Reihe nach in die Lücke vor einem Hauptwort eingesetzt wird. Manch schöner Sinn oder Unsinn kommt hierbei zustande.



Anzeigenschreiben

Jeder Mitspieler schreibt auf einen Zettel den Gegenstand, von dem die Anzeige handeln soll, und faltet das Papier so um, daß der Nachbar zur Rechten, an den es jetzt weitergegeben wird, nichts von dem Geschriebenen sehen kann. Dieser beschreibt jetzt den Gegenstand etwas näher, faltet wieder um und gibt weiter. Der dritte schreibt endlich darauf, was mit dem Gegenstand geschehen ist oder soll, und gibt ihn seinem Nachbar zum Vorlesen. Dabei kommen oft die lustigsten Sachen zutage. Ein schwarzer Scheuerlappen — der auf den Namen Lump hört — sucht Unterkunft in guter Familie.

Frage und Antwort

1. Spielart: Jeder Spieler schreibt auf einen Zettel eine Frage, auf einen anderen eine Antwort dazu. Dann werden die Frage- und Antwortkarten je für sich gemischt und jeder Spieler bekommt nacheinander vom Spielleiter einen Fragezettel, den er sich durchliest und einen der Mitspieler bestimmt, die Antwort zu sagen. Dieser nimmt unbesehen einen mit dem Rücken nach oben liegenden Antwortzettel vom Tisch, worauf Frage und Antwort vorgelesen wird.

2. Spielart: Jeder Mitspieler schreibt auf einen Zettel eine lustige Frage, knickt ihn um, gibt ihn an seinen Nachbar weiter und erhält dafür dessen Zettel. Er schreibt nun auf den erhaltenen Zettel die Antwort, die auf seine eigene Frage passen würde. Später werden die Ergebnisse vorgelesen.



Wer, was, wie, wann, wo?

Alle Antworten auf die fünf Fragen sind auf einen Zettel von den Spielern niederzuschreiben. Auf die erste Frage: „Wer?“ würden, je nach der Größe der Zettel, vielleicht 10 Namen der Anwesenden aufgeschrieben und dann durch entsprechendes Falzen für den nächsten Schreiber unsichtbar gemacht. Der Zettel wandert dann zum linken Nachbar, und eine Frage folgt nun der andern: Was macht die Person? (Trinken, turnen, spielen.) — Wie macht sie es? (Freudig, schluchzend.) — Wann macht sie es? (Früh, mittags, abends.) — Wo macht sie es? (Im Haus, im Hof, in der Stube.)

Die Hauptsache ist dabei, daß jedes Niedergeschriebene gut verdeckt wird, damit der nächstfolgende Schreiber nichts davon sieht. Dadurch entstehen die ulkigsten Satzbildungen: „Franz Schumann schläft rasend mittags 12 Uhr im Walde.“ Oder: „Käthchen Hahn fährt Rad brüllend um Mitternacht im Waschhaus.“ Alle so gefundenen Sätze werden am Schluß zum allgemeinen Gaudium verlesen.

Bilde Wörter, soviel du kannst

Ein Wort wird festgelegt, z. B. „Arbeiter“. Mit den Buchstaben, die im Stichwort vorhanden sind, oder einem Teil derselben, sollen innerhalb 5 Minuten soviel als irgend möglich Wörter gebildet und niedergeschrieben werden. Wer die höchste Anzahl richtiger Wörter vorweisen kann, ist Sieger. Aus dem Wort Arbeiter sind z. B. folgende Wörter zu bilden: Reiter, aber, Reibe, Tiber, Bar, Ei usw.



Der Gesellschaftsdichter

Jeder Spieler hat einen Zettel, auf dem er eine Zeile einer zu bildenden Strophe aufschreibt. Der Zettel wird so dem linken Nachbar übergeben. Dieser schreibt nun zwei Zeilen weiter, eine, die sich auf die erste Zeile reimt, eine zweite für den nächsten Spieler. Ehe der Zettel weitergegeben wird, sind die ersten beiden Zeilen durch Falzen zu verdecken. Die Reimbildung kann natürlich beliebig lange fortgesetzt werden. Am Schluß werden die entstandenen Gedichte verlesen.

Schnelligkeit und Ausdauer

Das Spiel ist eine kleine Prüfung auf diese beiden Eigenschaften. Auf einen Zettel sollen in vielleicht 15 Sekunden allerschnellstens soviel Punkte gemacht werden, als es möglich ist. Nach Ablauf der bekanntgemachten Zeit werden die Punkte gezählt. Wer die meisten aufzeigt, ist Sieger.

Ungeheuerzeichnen

Man beginnt mit dem Kopf des Ungeheuers. Jeder zeichnet einen solchen auf den oberen Teil des Blattes. Dann knickt er den Zettel um, jedoch derart, daß der Nächste nur soviel vom Kopf sieht, um den Hals ansetzen zu können. So geht es weiter bis zu den Klauen oder Füßen des Scheusals. Danach werden die Zettel aufgerollt und die „Kunstwerke“ enthüllt. Das gräßlichste Ungeheuer bekommt einen Preis.



GEREIMTES

Kreis der Blitzdichter

Ein Spieler nennt einen Satz, den irgendein Spieler gereimt beantwortet. Der Spieler, der die Antwort gegeben hat, sagt daraufhin einen neuen Satz, der wiederum aus dem Spielerkreis aufgegriffen wird.
Fallen mehrere gereimte Antworten, so greift der erste Beantworter das Weiterspiel auf.

Beispiel: 1. Spieler — Kein Haus ohne Dach,
„ 2. Spieler — Kein Schrank ohne Fach,
„ 3. Spieler — Kein Baum ohne Äste,
„ 4. Spieler — Keine Feier ohne Gäste usw.

Wie aus dem Beispiel zu ersehen ist, werden die Sätze mit „kein“ und „ohne“ gebildet. Der Reiz des Spieles wird erhöht, wenn man in den Sätzen humorvolle persönliche oder allgemein bekannte Dinge aus dem Spielerkreise einflechtet.

Poetisches Namenspiel

Zunächst legt sich jeder einen beliebigen Namen zu. Der weitere Ablauf des Spiels wird am besten durch das folgende Beispiel erklärt. A: Ich heiße Ännchen Veilchenduft. B fährt fort: Und bin sehr gern in frischer Luft! Darauf B: Ich heiße Maria Hahnenklee. C fortfahrend: Und ich laufe gerne durch den Schnee. C: Ich heiße



Kaspar Bimbambum. D: Da fallen wir ja alle um. D: Ich bin das Fräulein Sausewind. E: Ei, deshalb sind Sie so geschwind. Findet ein Nachbar einmal nicht so schnell einen passenden Reim, so muß er ein Pfand geben; der Namennenner aber muß sein Verslein dann selbst fertig machen.

Schule des Dichtens

Einer nimmt ein Blatt Papier und schreibt ein Wort darauf. Dann gibt er das umgekehrte Papier weiter. Gleichzeitig muß er aber einen Reim auf dieses Wort bilden und ihn weitersagen. Beispiel: Auf das aufgeschriebene Wort „Land“ reimt er so: Ich bin heut außer Rand und Band. Der Nächste muß nun wieder auf das letzte Wort, also „Band“, einen Reim bilden, z. B.: Das habe ich doch gleich erkannt. Der Nächste: Wir bleiben lieber ungenannt. Ein anderer: In unserem wunderschönen Land. Der hat nun das Anfangswort „Land“ gebraucht und sich damit eine Strafe zugezogen. Das Benutzen des aufgeschriebenen Wortes, das allerdings keiner kennt und auf das der Schreiber achten muß, ist nämlich verboten. Der Verlierer muß ein Pfand geben und ein neues Wort bestimmen, so daß das Spiel wieder von vorn angeht. Wer keinen Reim weiß, gibt ebenfalls ein Pfand.



VON OHR ZU OHR

Kongreß der Stummen

Die Gesellschaft sitzt in einem Kreis. Jeder Mitspieler flüstert seinem Nachbar zur Rechten einen Auftrag zu, den dieser nachher ausführen muß. Sind die Befehle erteilt, so ruft der Spielleiter: „Der Kongreß der Stummen beginnt!" Von diesem Augenblick an darf kein Wort mehr gesprochen werden. Nachdem sich alle Spielteilnehmer stumm die Hände geschüttelt haben, bedeutet der Leiter durch Zeichen einer Person, ihren Auftrag auszuführen, was nur durch Bewegungen geschehen darf. Der eine hat sich vielleicht zu waschen, der andere die Schuhe zu bürsten, der dritte ein Bild zu entwerfen, der vierte den Kaffee zu mahlen, der fünfte den Nachbar zu rasieren usw. Wer spricht oder laut lacht, hat ein Pfand zu geben.

Telefonieren

Von einer Stelle der im Kreis sitzenden Spieler beginnt das Telefongespräch. Der erste flüstert dem Nachbar zur Rechten eine Anfrage ins Ohr, die dieser genau so, wie er sie verstanden hat, leise dem Folgenden mitteilt. Auf diese Weise wird die Anfrage von Ohr zu Ohr bis zur Endstation (der letzten Person) durchgegeben. Gleichzeitig wird von links her eine beliebige Antwort von Ohr zu Ohr übertragen, die natürlich mit der noch unbekannten Anfrage in keinem Zusammenhang steht. Wenn nun die



Endstation die Antwort auf die Anfangsstation die eingegangene Antwort laut verkünden, wird durch den komischen Sinn von Frage und Antwort viel Spaß verursacht, besonders, wenn diese unterwegs noch Verstümmelungen erlitten.

Geschenke verteilen

Rechtsherum sagt einer dem anderen ins Ohr, was er ihm schenken möchte (Rollmops, Blumentopf, Gardinenstange usw.). Danach sagen sie sich linksherum leise ins Ohr, was man mit dem Geschenk anfangen soll (z. B. gurgeln, niesen, Zähneputzen usw.). Bei der Verkündung wird dann vielleicht einer mit einem Rollmops gurgeln, sich mit einer Gardinenstange die Zähne putzen oder mit einem Blumentopf die Haare schneiden müssen.

Frage erraten

Der eine sagt dem anderen rasch und leise, ohne daß es die Umsitzenden hören, eine Frage ins Ohr. Der muß darauf schnell, aber laut, damit es alle hören, die Antwort geben. Die Mitspieler sollen aus der gegebenen Antwort die Frage zu erraten suchen.

Tierkonzert

Einer von der Spielergesellschaft wird zum Tierwärter bestimmt, der allen übrigen Spielern, die im Kreise auf Stühlen sitzen, je einen Tiernamen gibt. Ist dieses geschehen, so ruft er ein beliebiges Tier auf, welches zweimal mit der ihm eigentümlichen Stimme zu ant-



worten hat. Sagt der Tierwärter jedoch: „Ich bringe allen Futter“, so erheben sich sämtliche Tiere und eins nach dem andern läßt wiederholt seine Stimme ertönen, bis zuletzt alles durcheinander schreit und heult, wodurch ein sehr heiteres Konzert zustande kommt. Spricht der Tierwärter: „Alle Tiere schlafen“, so schweigen alle. Wer zu lange brummt, bellt oder miaut, wird bestraft.

Die Singschule

Ein Pfänderspiel für nicht zu große Gruppen. Der Spielleiter steht inmitten des Kreises. Alle singen ein bekanntes Lied kräftig mit. Sobald aber der Spielleiter bei einem beliebigen Wort den Arm aufhebt, darf kein Ton mehr zu hören sein. Wer weitersingt, zahlt ein Pfand.

Liedwechsel oder Liederkönig

In der Mitte eines Kreises steht ein Spieler und singt ein Lied. Mitten darin — es kann auch mitten im Wort sein — bricht er ab. Jetzt muß von den Mitspielern ein neues Lied gefunden werden, das mit dem letzten Buchstaben des eben gesungenen Liedes beginnt. Wer eins weiß, läuft in den Kreis und löst den anderen ab. Jetzt singt er das neue Lied — auch wieder bis zu einem plötzlichen beliebigen Ende. So geht es fort. Wer zum Schluß die meisten Lieder gewußt hat, ist Liederkönig.

Konzert der Stummen

Jeder Spieler ist ein stummer Musikant, der sich irgendein Musikinstrument aussuchen kann, das er aber nur



durch Gebärden nachahmen darf. Alle sind aufgebaut wie in einem Orchester. Der Dirigent steht davor. Sobald er seinen Taktstock hebt und den Takt zu schlagen beginnt, spielt jeder sein Instrument. Doch spielt auch der Dirigent abwechselnd mit dem Taktstock mal dieses oder jenes der im Orchester enthaltenen Instrumente. Sobald er dieses tut, müssen alle aufhören, außer demjenigen, dessen Instrument der Dirigent eben spielt. Dirigiert er weiter, setzen sofort alle wieder ein. Wer nicht aufpaßt, wenn der Dirigent sein Instrument spielt, wer es noch weiter spielt, wenn der Dirigent schon wieder ein anderes begonnen hat oder nicht sofort mit dem ganzen Orchester einfällt, sobald das Zeichen gegeben wird, zahlt ein Pfand.

HEREINGEFALLEN

Geld vertauschen

Drei Geldstücke liegen auf dem Tisch. Eins in der Mitte, eins links und eins rechts daneben. Wie bekommt man nun das mittlere Geldstück heraus ohne es zu berühren? Ganz einfach! Man schiebt das rechte hinüber zur linken Seite, so daß das in der Mitte jetzt rechts außen liegt. Da es nicht mehr in der Mitte liegt, kann man es jetzt ruhig wegnehmen.



Drei mal zwei ist vier

Man nimmt einen Papierstreifen und schneidet ihn auseinander. Das ist ein mal zwei. Von diesen zwei Streifen wird wieder einer auseinandergeschnitten. Das ist zwei mal zwei. Schneidet man nun noch den zweiten Streifen durch, dann hat man drei mal zwei, zusammen aber nur vier Stücke.

Starke Nerven

Frage: „Ist einer unter euch, der starke Nerven hat?" Verschiedene melden sich. „Gleich mal sehen! Hans, krieche du bitte unter den Tisch. So, ich werde jetzt dreimal mit der Faust auf den Tisch donnern. Wetten, daß du bis zum dritten Faustschlag nicht aushältst?" Peter haut nun zweimal mit der Faust auf den Tisch, dann geht er weg und fängt ein neues Spiel an. Nach ein bis zwei Stunden merkt Hans vielleicht, daß er hereingelegt worden ist.

Du kannst nicht allein aufstehen

„Ich zähle bis 10. Du kannst dann nicht mehr *allein* aufstehen." Der Neuling glaubt das nicht. Der Leiter zählt bis 10. „Nun steh bitte auf!" Der Neue tut das, alle anderen aber stehen mit auf.

Der Hellseher

Hans sagt zu Peter Müller: „Ich kann dir den Namen deiner zukünftigen Frau sagen". „Da bin ich aber gespannt." erwidert Peter. Hans legt sein Gesicht in



ernste Falten und will nun ungeheuer viel von Peter wissen, z. B.: wann Peters Eltern geboren, woher sie beide stammen, was die Mutter für eine Geborene, den Beruf des Vaters, ob Peter als Kind die Masern hatte usw. Dann läßt er ihn zusammenrechnen: sein Alter, das Alter der Eltern, das Alter seiner Großmutter, läßt dann vielleicht hundert davon abziehen, mal zwei nehmen usw. Dann sagt er endlich: „Na, das scheint ja alles zu stimmen. Nun kann ich dir auch sagen wie deine zukünftige Frau heißt. Deine Frau — heißt — Frau Müller.

Das zerschlagene Glas

„Wer ist imstande, dieses Glas mit drei Hieben zu zerschlagen?" Peter denkt: „Kleinigkeit", nimmt einen Stock, haut zu und das Glas zerschellt zu tausend Scherben. „Ja," sagt Hans, „das kann wohl jeder mit einem Hieb, du solltest es doch mit drei Hieben zerschlagen." Peter hat die Wette verloren.

Scherben treten

Hans sucht nun die Scherben zusammen, legt sie vor sich auf den Boden, zieht Schuh und Strümpfe aus und sagt zu Peter: „Gibst du mir einen Groschen, so trete ich darauf!" Nach einigem Zögern rückt Peter den Groschen heraus. Hans legt den Groschen auf den Boden und tritt dann darauf, Peter ist abermals der Genasführte.

Wenn ich pfeife, ist der Knopf wieder dran

Peter sinnt auf Rache. Er sagt zu Hans: „Reiß dir bitte einen Knopf ab. Wetten, daß, wenn ich pfeife, der Knopf



wieder dran ist?" Hans will nicht so recht, aber da er doch neugierig auf Peters Kunst ist, reißt er sich schließlich einen Knopf von der Jacke, überzeugt, die Wette zu gewinnen. Aber Peter zieht sich aus der Schlinge. „Ich habe gesagt, *wenn* ich pfeife! Ich pfeife aber nicht!"

Ich weiß

„Schreibe etwas auf den Zettel! Dann leg ihn gut zusammen und in die Mitte des Zimmers! Ich weiß, was auf dem Zettel steht. Du glaubst das nicht? Geh bitte in die Mitte des Zimmers. So, nun ist es gut! Bitte, dreimal um den Zettel herum! Halt! Setze den rechten Fuß auf den Zettel! Gut so! Nun leichte Kniebeuge machen! Arme heben! So! Nun — dein rechter Fuß steht auf dem Zettel!"

Die Arche Noah

Jeder Spieler bekommt vom Leiter einen Tiernamen ins Ohr geflüstert, der, was keiner weiß, bei allen gleich ist. Alle Tiere sollen in die Arche Noah einziehen. Dann setzen sich sämtliche Spieler in einen Kreis und bekommen den Auftrag, auf Aufruf ihres Tiernamens schnell und unverzüglich in die Mitte des Kreises zu springen. Wer nicht aufpaßt, zahlt ein Pfand. Jetzt werden verschiedene Tiere aufgerufen, auf die niemand hört, weil keiner ihren Namen trägt. Im Augenblick aber, wo der Spielleiter „Kamel" ruft, springen plötzlich alle zur Mitte, rennen mit Kopf und Körper zusammen und müssen sich nun als die Hereingelegten auslachen lassen.



Die einfachste Frage der Welt

Einige Spieler, die das Spiel nicht kennen, werden hinausgeschickt und einzeln wieder hereingerufen. Dem Hereingerufenen wird gesagt, daß er nur die einfachste Frage der Welt zu stellen brauche. Nun geht der Spuk los. Jeder macht ihm alles genau nach, was er tut, lacht wie er, spricht die Worte nach, die er sagt, macht dieselben Bewegungen usw., bis der Arme endlich dahinterkommt und fragt: „Warum macht ihr mir denn alles nach?"

KNIFFE

Durstspiele

A behauptet, daß er ein volles Glas Wasser bei ausgestrecktem Arm in der Hand halten und dann daraus trinken kann. B zweifelt daran. A nimmt nun das volle Glas mit ausgestrecktem Arm hoch, greift dann mit der anderen Hand nach dem Glas, trinkt und gibt es wieder in die ausgestreckte Hand zurück.

Jetzt kommt B mit einem Trumpf. Er wettet mit A, daß er aus einer vollen Flasche trinken könne, ohne daß sie leer wird, während eine andere Flasche, aus der er nicht trinke, leer würde.



A glaubt nicht daran. B nimmt nun zwei volle Flaschen. Die eine ist geschlossen, die andere offen. Die geschlossene dreht er um, so daß der ausgehöhlte Boden nach oben kommt. In diesen Boden gießt er aus der anderen Flasche hinein und trinkt. A hat verloren.

Wer kann aus einem Glas trinken? Nicht drinnen, nicht draußen, nicht liegend, nicht sitzend, nicht stehend? Keiner weiß, wie das gemacht wird. Klaus zeigt es ihnen. Er stemmt sich mit Rücken und Beinen zwischen die Wände der Türöffnung, läßt sich ein Glas Wasser reichen und trinkt daraus.

Papier und Wasserglas

Einen Bogen Papier soll man unter einem vollgefüllten Glas hervorziehen, ohne das Glas zu berühren. Man stellt das volle Wasserglas auf einen Bogen Papier an die Kante des Tisches, faßt die herunterhängende Seite des Bogens mit der linken Hand und schlägt mit der rechten Hand in den Raum zwischen Hand und Glas auf das Papier.

Flasche umpusten

Man legt eine Tüte so auf den Tisch, daß die offene Hälfte über den Rand des Tisches hinausragt. Dann stellt man eine Flasche auf die Tüte, pustet in diese hinein, und, siehe da, die Flasche kippt um.



Die tanzende Stecknadel oder das Karussell

Eine ganz verblüffende Angelegenheit. Man braucht dazu eine Flasche, zwei Korken, zwei Gabeln und zwei Stecknadeln.

Der eine Korken wird auf die Flasche gepfropft. In diesen steckt man eine Stecknadel zu einem Drittel hinein, so daß sie noch zu zwei Dritteln herausragt. Die Nadel muß ziemlich genau oben in die Mitte des Korkens gesteckt werden. Die andere Nadel steckt man mit dem Kopf in die untere Seite des zweiten Korkens, ebenfalls genau in die Mitte. Die Gabeln werden, beide in gleicher Höhe, links und rechts in diesen Korken gedrückt. Nun nimmt man diesen „Apparat" und versucht, die Stecknadelspitze auf den Kopf der in dem Korken der Flasche befindlichen Stecknadel zu stellen. Nach einiger Übung geht dies wunderbar. Steht die Spitze fest auf dem Kopf, dann kann man den Gabeln einen Schwung geben, und das Ganze dreht sich wie ein Karussell, ohne herunterzufallen.



die Ziege wieder mit zurück. Darauf fährt er mit dem Wolf hinüber, weil der Wolf ja keinen Kohl frißt, fährt zurück und holt zuletzt die Ziege.

Die 100-Pfund-Familie

Familie Meyer wollte ebenfalls über den Fluß. Nach langem Suchen fand sie einen Kahn, der aber höchstens einen Zentner trug. Herr und Frau Meyer, klein an Gestalt, wogen nun gerade je einen Zentner. Die beiden Kinder Horst und Inge wogen zusammen auch einen Zentner. Wie kamen sie nun sicher über den Fluß?
Erst fuhren die beiden Kinder, Inge blieb drüben, Horst kehrte zurück. Jetzt fuhr Frau Meyer. Sie blieb am anderen Ufer, während Inge zurücksteuerte. Nun fuhren wieder die beiden Kinder. Horst kehrte zurück. Darauf setzte Herr Meyer über. Inge kam nochmals zurück und holte den Bruder ab.

Wer war der Mann?

In einem Kloster steht eines Tages die Äbtissin am Fenster. Sie traut ihren Augen kaum, denn auf einmal sieht sie, wie eine junge Novizin drunten im Klostergarten auf einen Herrn zuläuft, diesen umarmt und küßt. Voller Empörung läßt sie die Novizin zu sich kommen. „Wer war dieser Mann?" fragt sie in strengem Ton. Die Novizin, nicht schüchtern, sagt: „Seine Mutter ist meiner Mutter Schwiegermutter!" Wißt ihr schon, wer es war? Ihr Vater!



Grammatik

Ein Mann fuhr von Cuxhaven nach Helgoland. Unterwegs fiel er ins Wasser und ertrank. Zwei Zeitungsschreiber stritten nun darüber, ob es hieße, der Mann fiel in die Ostsee oder er fiel in der Ostsee? Was meint Ihr? (Bei Helgoland und Cuxhaven ist niemals die Ostsee.)

Die Weinbauern

Zwei Weinbauern lassen sich 8 Liter Wein kommen, um ihn zu teilen. Jeder soll vier Liter bekommen. Sie haben aber nur ein 5-Liter- und ein 3-Liter-Maß. Wie müssen sie es machen, damit jeder seine vier Liter bekommt? Lösung: Sie füllen aus dem 8-Liter-Maß erst das 3-Liter-Maß voll und füllen dies dann in das 5-Liter-Maß, dann füllen sie das 3-Liter-Maß von neuem und gießen daraus das 5-Liter-Maß voll, so daß also ein Liter in dem 3-Liter-Maß zurückbleibt. Die 5 Liter gießen sie nun in das 8-Liter-Maß zurück, gießen den einen Liter vom 3-Liter-Maß in das 5-Liter-Maß und füllen aus dem 8-Liter-Maß neu 3 Liter in das 3-Liter-Maß, gießen diese in das 5-Liter-Maß zu dem einen Liter und haben somit jeder seine gewünschten 4 Liter Wein.

Die Geschwister

Ein Mädchen wurde gefragt, wieviel Geschwister es hätte. Es sagte: „Ich habe genau soviel Schwestern wie Brüder". Als der Bruder gefragt wurde, sagte er: „Ich habe genau doppelt soviel Schwestern als Brüder". Wieviel Knaben



und Mädchen zählt die Familie? (Drei Knaben und vier Mädchen.)

Die Jagd

Zwei Väter und zwei Söhne gingen auf die Jagd, schossen aber bloß drei Hasen. Und doch trug des Abends jeder einen Hasen nach Hause. Wie ging das zu? (Es waren Großvater, Vater und Sohn.)

Preisrechnung

Eine Flasche mit Korken kostet eine Mark und 10 Pfennig, der Korken kostet eine Mark weniger als die Flasche, was kostet der Korken? (Fünf Pfennig.)

Die Äpfel

Zwei Jungen haben 20 Äpfel. Die sollen sie so teilen, daß der erste einen Apfel mehr hat als der zweite. Wieviel muß jeder bekommen? (Der eine zehneinhalb, der zweite neuneinhalb.)

Die Hälfte von eins

Ein Hungriger aß die Hälfte von eins, die Hälfte von zwei und die Hälfte von drei. Was aß er? (Drei Eier, denn die Hälften der Wörter eins, zwei und drei sind ei.)

Geschwindigkeit

Wenn ein Personenzug von Berlin in einer Geschwindigkeit von 40 km/st abfährt, und ihm von Leipzig ein



Schnellzug in der Geschwindigkeit von 90 km/st entgegensaust, welcher Zug ist dann, wenn sie aneinander vorbeifahren, näher an Berlin? (Keiner, sie sind beide gleich weit weg.)

Gänse

Gänseliesel treibt Gänse auf die Weide. Eine Gans geht vor zweien, eine hinter zweien und eine zwischen zweien. Wieviel Gänse sind das? (Drei.)

Schreibe 1000 mit fünf gleichen Ziffern ($999^9/_9$) und mit sieben gleichen Ziffern ($999^{99}/_{99}$).

Der Rechenkünstler

Schreibe bitte drei vierstellige Zahlen auf. Peter schreibt:

4 658
6 962
3 187

So! Jetzt schreibe ich drei Zahlen darunter, auf jeden Fall kommt 29 997 als Endresultat heraus. Also:

5 341
3 037
6 812

Nun addiere bitte. Richtig! Es kommt die Zahl 29 997 heraus. Wie ist das möglich? Die Zahl 29 997 setzt sich aus dreimal 9 999 zusammen. Hat man nun drei vierzifferige Zahlen, so ergänzt man jede Ziffer dieser Zahlen auf 9. Beispiel: Wurde die Zahl 7821 geschrieben, so ergänze ich 7 bis 9 = 2. 8 bis 9 = 1. 2 bis 9 = 7 und



1 bis 9 = 8. Jetzt habe ich die Zahl 2 178. Das mache ich also bei allen drei Zahlen. Es kommt dann als Endsumme immer 29 997 heraus.

ZAUBEREI

Bei allen diesen Spielen ist es Voraussetzung, daß der Zauberer einen Gehilfen hat, mit dem er vorher geheime Abmachungen trifft.

Stuhlriechen

Drei Stühle stehen nebeneinander. Der Zauberer geht hinaus. Ein Uneingeweihter darf sich auf einen dieser Stühle setzen, um gleich darauf wieder aufzustehen. Der Zauberer wird hereingerufen, riecht an den drei Stühlen und findet den richtigen Stuhl. Woher weiß er es? Es gibt für den Gehilfen verschiedene Methoden, um dem Zauberer die nötigen Winke zu geben. 1. Ist es der erste Stuhl, so ruft er bloß mit einem Wort, also beispielsweise: „Komm!“ Beim zweiten Stuhl vielleicht: „Komm herein!“, also zwei Worte, und beim dritten Stuhl: „Komm bitte herein!“, drei Worte. Es muß aber vorher besprochen worden sein, ob die drei Stühle, vom Gehilfen aus gesehen, von links oder rechts aus zählen. 2. Faßt sich der Zauberer ans linke Ohr, ist es der linke Stuhl, an das rechte Ohr, der rechte Stuhl. Reibt er sich die



Nase, ist es der mittlere. 3. Stellt er den rechten Fuß vor, ist der rechte Stuhl gemeint, hat er die Füße zusammen, der Stuhl in der Mitte.

Das singende Taschentuch

Der Gehilfe geht hinaus. Alle sitzen im Kreis. Der Zaubermeister gibt einem das singende Taschentuch. Dieser setzt sich darauf. Der Gehilfe kommt, lauscht, geht von einem zum anderen und deutet dann hocherfreut auf den, der auf dem Taschentuch sitzt. Wie hat er das herausbekommen? (Der Zauberer hatte dieselbe Haltung eingenommen wie dieser.)

Schwarze Kunst

Während der Zauberlehrling draußen ist, machen die andern im Zimmer einen Gegenstand aus, den er erraten soll. Der Zaubermeister fragt dann seinen Lehrling: „Ist es dieses Bild dort?“ „Nein!“ „Der Tisch dort?“ „Nein!“ „Die Schuhe vom Peter?“ „Nein!“ „Der Schlips vom Hans?“ „Ja!“ Alles staunt, es war wirklich der Schlips vom Hans ausgemacht worden. Der Kniff ist ganz einfach. Immer vor dem bestimmten Gegenstand fragt der Zauberer nach einem Gegenstand von schwarzer Farbe. In unserem Falle waren es Peters schwarze Schuhe.

Das Briefgeheimnis

Der Gehilfe sitzt jetzt mitten in der Gesellschaft. Es werden Zettel und Briefumschläge verteilt. Jeder darf eine Frage auf den Zettel schreiben, in den Umschlag tun und dem Zauberer übergeben. Der behauptet, die



Briefe lesen zu können, ohne sie vorher zu öffnen. Alles ist gespannt. Auch der Komplice hat einen Zettel geschrieben und den Umschlag als letzten unter die anderen gelegt. Der Zauberer nimmt nun den ersten Umschlag, macht allerlei Fisimatenten, beklopft ihn, drückt ihn ans Herz, hält ihn gegen das Licht usw. Dann sagt er: „Auf diesem Zettel steht: Wie kam der Klammerbeutel auf die Kirchhofsmauer?“ Erstaunen überall. Scheinheilig ruft der Komplice, dessen Umschlag noch immer ganz unten liegt: „Ja, das habe ich geschrieben!“ Stolz lächelt der Zauberer, reißt den Umschlag auf, liest, was wirklich auf diesem Zettel steht, nickt bestätigend mit seinem weisen Haupt und legt den Zettel beiseite. Nun nimmt er einen neuen Umschlag, macht denselben Hokuspokus und sagt dann: „Auf diesem Zettel steht: Wer hat meiner Puppe die Nase abgebissen?“ Dies war der Text, den er soeben gelesen hat. Wieder schreit natürlich einer: „Das schrieb ich!“ So geht es Brief um Brief weiter, und keiner merkt den Schwindel.

Die geheimnisvollen Striche

Der Zaubermeister zeichnet auf den Tisch drei kurze waagerechte Striche von einem Zentimeter Abstand. Er sagt nun: „Ich schlage jetzt mit meiner flachen Hand auf diese drei Striche, und eins, zwei, drei, die Striche sind auf der Hand meines Lehrlings.“ Natürlich kann dies auch seine eigene linke Hand sein. Der Lehrling zeigt nun seine Hände, wobei sich jeder davon überzeugen kann, daß sie glatt und rein sind. Kein Strich, kein Fleck, nichts ist zu sehen. Der Zaubermeister macht nun



wieder allerlei Hokuspokus, schlägt dann mit der rechten Hand dreimal auf den Tisch, genau an der Stelle, an der die Striche aufgezeichnet sind. Alles zählt mit: Eins — zwei — drei. „Nun, bitte, zeige deine linke Hand." Der Lehrling zeigt seine linke Hand, und siehe da, drei Striche sind darauf zu sehen. Wie hat er das gemacht?

Lösung: Der Zauberlehrling hat sich vorher etwas von der Kreide oder dem Buntstift unter drei Fingernägel gestrichen und drückt beim Zählen die Hand zur Faust zusammen, so daß sich die unter den Nägeln befindliche Farbe auf der Hand abdrückt.

ZUNGENBRECHER

Schnellsprechsätze

1. Zwischen zwei Zwetschgenbäumen zwitschern zwei Spatzen.
2. Horribillikrikrifaxi.
3. Blaue Krallen, blaue Krallen, blaue Krallen.
4. Wir Wiener Weiber wollen weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warmes Wasser wäre.
5. Esel essen Nesseln gern.
6. Der Kottbusser Postkutscher putzt den Kottbusser Postkutschkasten.



7. Der Sperber fragt, was macht die Wachtel? Was fragst du Sperber, fragt die Wachtel.
8. Schnall mal schnell die Schnallen an die Schuhe.
9. Fischers Fritze fischt in der Frische frische Fische.
10. Meister Müller mahl mir meinen Metzen Mehl, morgen muß mir meine Mutter mehliges Milchmus machen.
11. Schneller Schüler, schlittre schnell, schlittre schnell, schneller Schüler.
12. Kein kleines Kind kann einen Kirschkern schlucken.
13. In Ulm, um Ulm, in Ulm, um Ulm, in Ulm, um Ulm.
14. Bürsten mit weißen Borsten bürsten sich besser, als Bürsten mit schwarzen Borsten.
15. Große Krebse krabbeln in dem Korb.

Zum Nachsprechen

Eine Mütze, eine Pelzmütze, eine Fuchspelzmütze, eine doppelt gefütterte Fuchspelzmütze, schickt Meister Brandt aus Kant und läßt dabei sagen, daß er der echte, rechte doppelt gefütterte Fuchspelzmützenmachermeister sei und daß er hinter dem Ofen sitze und die echten, rechten, doppelt gefütterten Fuchspelzmützen flicke.

Der Leiter beginnt mit dem Wort: „Eine Mütze!" Das geht reihum. Dann heißt es: „Eine Mütze, eine Pelzmütze", wieder reihum usw. Wer sich verspricht, gibt ein Pfand.

In der gleichen Weise: Ein Hahn, zwei Hühner, drei Gänse, vier Schweine, fünf Kühe, sechs milchweiße Mäus-



chen, sieben rierarote Rattenschwänzchen, acht bibbernde-babbernde Waschweiber, neun pinkende-pankende Paukenschläger, zehn konstantinopolitanisch-amerikanisch-zwiebackbackende Bäckergesellen.

Ich verkaufe mein Messer. Ich verkaufe mein Metzgermesser. Ich verkaufe mein gewetztes Metzgermesser. Ich verkaufe mein soeben gewetztes Metzgermesser. Ich verkaufe mein soeben fest gewetztes, gut gewetztes Metzgermesser. Dieses soeben fest gewetzte, gut gewetzte Metzgermesser schenkte mir der Metzgermeester Metzenschmied aus Messen und ließ mir sagen, daß er der echte, rechte Metzgermeester Metzenschmied mit dem soeben fest und gut gewetzten Metzgermesser aus Messen sei und daß seine Frau die olle Lene, die Frau eines echten, rechten Metzgermeesters mit einem fest und gut gewetzten Metzgermesser aus Messen sei.

Es ritt einmal ein kurzer, runder, bunter Mann durch eine kurze, runde, bunte Gasse, wo lauter kurze, runde, bunte Kinder saßen; da sprach der kurze, runde, bunte Mann in dem kurzen, runden, bunten Rock auf dem kurzen, runden, bunten Pferd zu den kurzen, runden, bunten Kindern: „Geht weg, ihr kurzen, runden, bunten Kinder, daß euch mein kurzes, rundes, buntes Pferd nicht stoße!"

Was ist ein

Eisenbahnlokomotivenradfabrikgeneraldirektionshauswohnungstürschlüssellochwattebauschentferner?



Ihr wißt doch, daß es Eisenbahnen gibt und Lokomotiven, die auf Rädern fahren. Diese Räder werden in einer Fabrik hergestellt, der Eisenbahnlokomotivenradfabrik. Diese Fabrik gehört einem Generaldirektor, und dessen Haus ist das Eisenbahnlokomotivenradfabrikgeneraldirektionshaus. Dieses Haus hat eine Wohnungstür. Als eines Abends der Herr Generaldirektor nach Hause kommt, merkt er, daß in seinem Eisenbahnlokomotivenradfabrikgeneraldirektionshauswohnungstürschlüsselloch ein Eisenbahnlokomotivenradfabrikgeneraldirektionshauswohnungstürschlüssellochwattebausch steckt. Darauf nimmt er, um aufschließen zu können, einen Eisenbahnlokomotivenradfabrikgeneraldirektionshauswohnungstürschlüssellochwattebauschentferner und entfernt den Wattebausch daraus. Womit hat er ihn entfernt? (Mit einer Stecknadel. Warum denn einfach, wenn es auch umständlich geht?)

SPIELSTRAFEN UND AUSLOSUNG DER PFÄNDER

Bei der Auslosung der Pfänder werden die Spieler noch nach dem Spiel ebenfalls spaßige Minuten verleben. Der Zweck des Spieles und der „Bestrafung" ist damit voll und ganz erreicht. Zieht sich die Pfandauslosung jedoch zu lange hin, so wird unter den Spielern eine gewisse Müdigkeit eintreten, besonders wenn es nicht genügend Abwechslung in der Art des Pfandauslosens gibt. Wir



haben versucht, euch mit den folgenden Beispielen einige Anregungen zu geben:

1. Spießrutenlaufen: Durchlaufen einer Gasse von Paaren, die beim Vorbeilauf versucht, den zu Strafenden zu verhauen. (Vorsicht, nicht mit geballter Faust schlagen.)

2. Hüpfen auf einem Bein um den Kreis aller Spieler herum.

3. Das gleiche auf beiden Beinen.

4. Einen Partner wählen und im Huckepack durch das Zimmer tragen.

5. Ein Mädel oder einen Jungen auf Händen tragen: Der Betroffene holt sich einen Partner, mit dem er sich die Hand reicht. Das Mädel, das auf den Händen getragen werden soll, setzt sich dann auf die gefaßten Hände, und nun kann es losgehen. (1, 2, 3, 4 Runden.)

6. Steinkarren: Mit der Stirn an einer Tür herauf- und herunterrutschen, so daß ein rollendes Geräusch entsteht.

7. Gedicht aufsagen: Aber richtig, also mit Gefühl, und dabei ernst bleiben.

8. Ein Lied singen: Wer unmusikalisch ist, wird das besonders gern tun!

9. Einen Rundtanz zur Vorführung bringen: Eine Partnerin oder ein Partner ist zu wählen, mit dem man nach



den Klängen irgendeiner Melodie eine Runde zu tanzen hat. Die Melodie kann gepfiffen, gesungen oder auch auf einem Instrument gespielt werden.

10. Ein Solotanz: Auch hier muß eine Melodie zu hören sein. Der Betreffende hat die Verpflichtung, nach eigener Phantasie zu tanzen.

11. Der Filmstar: Ähnlich dem Vorhergehenden. Der eigenen Phantasie ist breitester Raum gelassen. Ohne Melodie und ohne Worte ist ein Erlebnis nur durch Mimik darzustellen.

12. Lachen — Weinen: Der Spieler steht vor der Gruppe. Er hat die Verpflichtung, abwechselnd ein lachendes und ein trauriges Gesicht zu machen. Den Wechsel des Gesichtsausdruckes gibt der Spielleiter durch Zeichen an.

13. Gesichterschneiden: Wie das Vorhergehende, nur hat diesmal der Spieler die Aufgabe, die Gesichtsausdrücke einem anderen Spieler nachzumachen.

14. Einen Schnellsprechsatz fünf-, sieben-, zehnmal hintereinander aufsagen.

15. Seine größte Tugend und seinen größten Fehler verraten: Wahrheitsgetreu!

16. Kniebeugen, xmal machen, recht tief!

17. Sich ohne Gebrauch der Hände auf den Fußboden setzen und ebenso wieder aufstehen.



18. Der Eckensteher: Der Spieler hat die Aufgabe, in jeder Ecke des Zimmers irgend etwas mimisch darzustellen (lachen, weinen, gähnen, tanzen usw.).

19. Pfeifen, ohne zu lachen: Der Spieler soll ein Liedlein pfeifen. Die Mitspieler dürfen ihn natürlich auf jede Weise zum Lachen reizen.

20. Eine Rede halten: Die Art der Rede wird von der Spielergruppe bestimmt (Begrüßungsrede, Werberede usw.).

21. Ein Denkmal darstellen: Jeder darf der Bildsäule durch Beugen oder Verändern der Glieder eine neue Stellung geben.

22. Etwas Lustiges erzählen: Es ist hier an ein lustiges Erlebnis des Spielers gedacht, was er bekanntgeben soll.

23. Sich selbst eine Strafpredigt halten: Dies ist noch ulkiger, weil hier der betroffene Spieler seine eigenen Fehler geißeln muß.

24. Tadeln: Der Spieler muß im Kreis herumgehen und an jedem seiner Mitspieler etwas tadeln.

25. Lobeshymnen: Wie das Vorhergehende, nur jedem etwas Gutes sagen, ihn für etwas loben.

26. Eine Lobrede auf sich selbst halten: Dauer nach der Uhr festsetzen!

27. Einige Sprichwörter hintereinander aufsagen.



28. Das Einmaleins vor- und rückwärts aufzusagen, ist eine kleine geistige Auffrischung, die manchem ganz gut tut.

29. Das ABC rückwärts zu nennen, ist außerordentlich schwer.

30. Hexenritt: Ein Besen wird besorgt, und der Betroffene hat auf dem Besen eine Runde zu reiten.

31. Nasführen: Der Betroffene wird von einer anderen Person einmal um die Spieler herumgeführt, und zwar mit Griff an Nase, Ohr, Haar oder Backe.

32. Einbeiner: Der Spieler hüpft auf einem Bein von einem Spieler zum anderen und macht jedesmal eine leichte Verbeugung.

33. Ein Lied nach einer falschen Melodie singen: Zum Beispiel: „Wenn alle Brünnlein fließen" nach der Melodie „Auf der Lüneburger Heide".

34. Schiebekarrenrennen: Vier oder sechs Opfer veranstalten ein Schiebekarrenrennen. Einer erfaßt die Beine des anderen, der dann auf dem Boden stützend eine Runde vorwärts stützeln muß.

35. Einen Gegenstand auf bestimmte Zeit mit steifem, waagerechten Arm halten.

36. Auf verschiedene Fragen antworten, ohne ja oder nein zu sagen.



37. Sich auf eine Flasche setzen, auch die Füße möglichst auf einer Flasche. Dabei eine Nadel einfädeln oder ein Licht anzünden.

38. Einen Mitspieler abzeichnen.

39. Auf einem Bein eine Nadel einfädeln.

40. Vor jedem eine Verbeugung machen, ihm dann fest ins Gesicht sehen, ohne zu lachen, wobei die anderen natürlich die fürchterlichsten Grimassen schneiden.

41. Auf dem Kamm ein Lied blasen.

42. Sich genau zweimal auf einem Bein um sich selber drehen.

43. Einen Handstand machen.

44. Römisch beichten: Der Sünder, der sein Gewissen in der Beichte erleichtern soll, wird hinausgeschickt. Man berät drinnen, über welche Schandtaten man genauere Auskunft haben möchte. Etwas Gutes kann man evtl. mit einschieben. Die Höhe seiner Missetaten darf er vorher noch selbst bestimmen. Hat er also drei zugegeben, so fragt man dreimal hintereinander: „Wie oft?" Wenn er zum Beispiel dreimal, fünfmal und zweimal gesagt hat, wird er erfahren, daß er dreimal Veranstaltungen aus eigener Schuld versäumt hat, fünfmal unerlaubterweise genascht und sich nur zweimal in den letzten vier Wochen gewaschen hat.

45. Fünf große Flüsse nennen, Städte, Berge, Seen usw.



46. Mehrere bekannte Dichter, Maler, Musiker, Erfinder usw. nennen.

47. Von 100 rückwärts zählen und jede ungerade Zahl weglassen.

48. Von 99 rückwärts zählen und jede gerade Zahl weglassen.

BEWEGUNGSSPIELE IM FREIEN

Bewegungsspiele im Freien sind ein köstlicher und freudespendender Zeitvertreib für jung und alt. Zu dem Segen des Aufenthaltes im Freien kommt noch die körperbildende und stärkende ausgiebige Bewegung bei den Spielen hinzu. Regelmäßige Bewegung in frischer Luft und Sonnenschein ist für unsere Jugend eines der wichtigsten Erziehungsmittel und schafft kräftige, leistungsfähige Herzen, gesundes Blut und atemtüchtige, widerstandsfähige Lungen. In keiner anderen Bewegungsart wird auf so leichte Weise eine derartige Summe körperlicher Fertigkeiten und geistiger Fähigkeiten erreicht, als in diesen Spielen. Hier bringen wir ein kleine Auswahl.



LAUF- UND HASCHESPIELE

Einfaches Haschespiel

Der Häscher hat einen Plumpsack in der Hand und schlägt irgendeinen Mitspieler damit ab. Hat er abgeschlagen, dann wirft er den Plumpsack senkrecht auf den Boden. Der Abgeschlagene wird Häscher, hebt den Plumpsack auf, und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Kettenhaschen

Spielerzahl beliebig. Ein Spieler wird als Häscher bestimmt und versucht, durch einen Schlag einen anderen zu fangen. Nun fassen sich beide an den Händen und haschen zu zweit, dann zu dritt usw. Die entstandene Kette darf gesprengt werden. Gelingt dies, dann ist das Abschlagrecht so lange verloren, bis die Kette wieder geschlossen ist.

Kauerhaschen

Sobald der Häscher kommt, kauert sich der Verfolgte auf den Boden und darf nicht geschlagen werden.

Hochhaschen oder Kletterbär

Der Häscher ist der Jäger und die Spieler die Bären. Geschlagen kann nur werden, wer mit den Füßen den Erdboden berührt. Dem Schlage des Häschers kann sich jeder durch Hochklettern entziehen. Hat der Spieler sich in seiner Not bloß irgendwie angeklammert, so daß er in



kurzer Zeit seinen Zufluchtsort verlassen muß, so kann der Häscher ihn belagern und ihn sofort schlagen, sobald er die Füße auf den Erdboden niederstellt. Der Geschlagene muß dann die Stelle des Häschers übernehmen.

Wechselhaschen

Es ähnelt dem Kauer- und Hochhaschen. Hierbei ist außer dem Häscher noch eine zweite Person notwendig, die dem in Not befindlichen Spieler zuruft, was getan werden soll, z. B.: kauern, hängen, liegen, knien usw. Nur wer das nicht ausführt, kann geschlagen werden.

Wer bleibt übrig?

Ein Häscher verfolgt einen Spieler. Sobald er diesen geschlagen hat, setzt er sich an der Stelle nieder, wo der Fang geschah. Das wird so lange gespielt, bis nur noch der Häscher übrigbleibt.

Das lustige Haschespiel

Ein oder mehrere Häscher. Der Gefangene muß eine Hand an die Stelle des Körpers legen, an der er den Schlag erhielt, und setzt so das Haschespiel fort.

Den Platz aufräumen

Der Häscher hat wieder einen Plumpsack in der Hand und versucht nun, damit alle Mitspieler zu schlagen. Wer geschlagen wurde, scheidet aus. Der ist der Tüchtigste, der in kürzester Zeit alle anderen geschlagen und so den Platz „aufgeräumt" hat.



Wo bist du?

Die Spieler stehen zu Paaren im Kreis. Die innen im Kreis Stehenden haben die Nummer eins und die äußeren die Nummer zwei. Die Kreise bewegen sich entgegengesetzt, gehen, laufen, hüpfen usw. Auf Zuruf hascht jeder seinen Partner. Sehr lustig!

Kaltgestellt

Wieder ein Doppelkreis. Ein Spieler ist überzählig und steht in der Mitte des Kreises. Er hat einen Stock oder irgendeinen Gegenstand in der Hand. Die Kreise bewegen sich wieder entgegengesetzt vorwärts und singen dazu ein lustiges Liedchen. Der Spieler in der Mitte macht dabei allerhand Bewegungen, die die anderen mitmachen müssen. Läßt er den Gegenstand fallen, sucht sich jeder schnell einen Partner. Wer übrigbleibt, muß Spießrutenlaufen und beginnt dann als Mittelspieler das Spiel von neuem.

Schwarz und weiß

Zwei Parteien stehen in einem Abstand von zwei bis drei Schritten gegenüber. Der Leiter wirft eine runde Scheibe, die auf der einen Seite schwarz, auf der anderen Seite weiß gestrichen ist, in die Höhe. Liegt die schwarze Seite oben, ruft er laut „schwarz!" Dann haben die Weißen die Schwarzen zu haschen. Wer vor der Grenzlinie abgeschlagen wird, tritt zur anderen Partei. Verloren hat die Partei, die zuerst keine Spieler mehr hat.



Das Spiel kann aus verschiedenen Ausgangsstellungen (knien, liegen usw.) begonnen werden. Hat man keine Holzscheibe, so genügt es auch, wenn der Leiter nur schwarz oder weiß ruft.

Der Schmiegsame

Aufstellung zu zweien. Von jedem Paar trachtet der Rechte, immer eng an der rechten Seite des Linken zu bleiben, was dieser durch geschicktes Gehen, Drehen, Setzen, Legen usw. vereiteln soll (Rollentausch).

Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?

An einem Ende des Spielfeldes stehen sämtliche Spieler, am anderen der schwarze Mann. Auf einen Ruf: „Wer fürchtet sich vor'm schwarzen Mann?" rufen sie ihm entgegen: „Niemand!" und eilen dem bisherigen Mal des schwarzen Mannes zu. Dieser läuft den Spielern entgegen und versucht, sich durch Abschlagen Helfer zu werben, die dann mit ihm abschlagen. Umkehren ist nicht gestattet. Sind 3 bis 5 Spieler gefangen, so bilden diese mit dem schwarzen Mann eine Kette. Es dürfen dann nur die beiden Endspieler der Kette fangen. Der zuletzt gefangene Spieler ist der neue schwarze Mann.

Henne und Geier

Ein Spieler ist der Geier, einer die Henne. Die übrigen Spieler (Küchlein) stellen sich hinter der Henne in einer Reihe auf und umfassen die Schultern oder Hüften des Vordermannes. Der Geier kommt und will sich das letzte



Küchlein durch Schlag rauben. Die Henne wehrt mit ihren ausgestreckten Armen den Geier ab. Die Küchlein machen jede Seitenbewegung der Henne mit, ohne die Fassung loszulassen. Wird das letzte Küchlein geschlagen, so wird es Geier, der Geier Henne und die Henne Küchlein.

Der Kopf hascht den Schwanz

Der Verlauf ist wie beim Spiel Henne und Geier, nur ist kein Geier vorhanden. Der Kopf versucht also den letzten zu haschen. Gelingt ihm das, dann stellt er sich als letzter an und der zweite wird Kopf.

Kreishaschen mit Durchschlupf

Wir stellen uns im Kreise mit dem Gesicht nach innen auf und nehmen Seitgrätschstand ein. Einer ist Häscher, der andere Läufer. Der Läufer rettet sich hier, indem er bei einem Spieler durch die Beine schlüpft. Dieser Spieler wird nun Läufer. Wird er noch vor dem Durchschlüpfen geschlagen, entsteht Rollenwechsel.

Interessanter ist das Spiel, wenn derjenige, bei dem der Läufer durchgeschlüpft ist, jetzt nicht Läufer, sondern Häscher wird. Der bisherige Häscher muß nun schleunigst Reißaus nehmen und sich durch Durchschlupf in Sicherheit bringen.

Kreishaschen mit Aufsitzen

Die Spieler stehen mit ungefähr einem Meter Abstand im Kreis, Gesicht nach innen. Ein Läufer und ein Häscher werden bestimmt und laufen, einer den anderen verfol-



gend, außen herum. Der Läufer kann sich durch schnelles Aufsitzen auf die Hüften eines Spielers vor dem Geschlagenwerden retten. Ist er in Sicherheit, so muß, wenn sie linksherum gelaufen sind, der rechte neben ihm stehende Bock an seiner Stelle flüchten. Und der ehemalige Läufer stellt sich an dessen Platz. Wird der Läufer geschlagen, so werden die Rollen getauscht.

Nummernwettlauf

Zwei oder mehr Reihen stehen mit zwei bis drei Meter Abstand nebeneinander. Die Spieler jeder Reihe sind von eins an fortlaufend abgezählt. Jeder merkt sich genau seine Nummer. Als Wettläufer kämpfen miteinander immer die gleichen Nummern. Ruft zum Beispiel der Leiter sieben auf, dann machen alle Nummern sieben kehrt, laufen linksherum um die letzte Nummer und weiter um die erste und kehren zu ihrem Platz zurück. Wer zuerst ankommt, ist Sieger.

Kopfschattenhaschen

Dies Spiel ist nur bei Sonnenschein möglich. Ein Spieler soll versuchen, auf den Kopfschatten seines Mitspielers zu treten. Dieser erschwert dies durch Kniebeugen, Springen zur Seite und andere Scherze.

Komm mit

1. Form: Um einen mit etwas Abstand zwischen den einzelnen Spielern gebildeten Kreis läuft ein Spieler außen herum. Mit der Aufforderung: „Komm mit“ versetzt er



einem beliebigen Spieler einen leichten Schlag. Dieser folgt sofort dem Davoneilenden. Wer zuerst die entstandene Lücke erreicht, stellt sich hinein, der andere übernimmt die Rolle des Schlägers.

2. Form: Wie die erste Form, nur können jetzt mehrere Spieler geschlagen und zum Mitkommen aufgefordert werden. Es dürfen aber nie zwei Nebeneinanderstehende sein, da sonst die einzelnen Lücken nicht zu erkennen sind. Der Schläger kann dabei einen kleinen Abstecher weg vom Kreise machen, die Geschlagenen haben ihm zu folgen. Auf seinen Ruf: „Halt!“ oder „Jetzt!“ laufen alle um die Wette nach den Lücken im Kreise. Wer keine erwischt, ist im neuen Spiel Schläger.

3. Form: Jetzt stehen im Kreise immer drei bis vier Spieler hintereinander, sie können auch auf dem Boden sitzen. Wird der Hinterste geschlagen, dann gibt jeder Geschlagene den Schlag seinem Vordermann weiter, und alle eilen dem Schläger nach. Der zuletzt Ankommende ist Schläger.

Lauf weg

Wie das Spiel „Komm mit“, nur laufen die Geschlagenen jetzt in entgegengesetzter Richtung wie der Schläger.

Drittenabschlagen

Die Spieler bilden einen Kreis von Paaren, Gesicht nach innen, mit einem bis zwei Meter Abstand zwischen den Paaren. Ein Paar wird vom Spielleiter zum Laufen bestimmt. Der Vorderste dieses Paares läuft um den Kreis und stellt sich schnell vor irgendein Paar. Der Hintere



sucht ihn als Schläger vorher abzuschlagen. Gelingt dies nicht, muß er den durch das Vorstellen nunmehr dritten jenes Paares zu schlagen suchen. Dieser versucht sich durch schleunige Flucht dem Schläger zu entziehen. Sobald der Schläger einen geschlagen hat, bevor dieser sich vor ein anderes Paar stellen konnte, geht das Amt des Schlägers auf den Geschlagenen über. Schnell und flott muß das Spiel gespielt werden.

Der Dritte schlägt

Eine Abart vom Drittenabschlagen. Die Aufstellung ist dieselbe. Der Unterschied ist der, daß der dritte Spieler nicht ausreißt, sondern als Schläger hervorspringt und den bisherigen Schläger so lange verhaut, bis dieser sich irgendwo vorgestellt hat. Nun muß dieser wieder das Weite suchen, da er sonst von dem neuen Schläger dasselbe Los erleidet, wie der vorherige Läufer durch ihn. Die Wechsel vom Schläger zum Verfolgten müssen blitzschnell geschehen. Widerschlag ist hierbei nicht gestattet.

Weberwettlauf

Mehrere Reihen stehen in ein bis zwei Meter Abstand nebeneinander. Sie sollen nun miteinander wettlaufen, und zwar so: Jede Reihe ist eingeteilt in eins und zwei, eins und zwei, so daß immer einer in der Reihe Nummer eins hat, der Dahinterstehende Nummer zwei, dann wieder Nummer eins usw. Nachdem alle in eins und zwei eingeteilt sind, gibt der Leiter das Zeichen zum Beginn des Wettlaufs. Es reihen sich nun aufs allerschnellste die



zweiten der Parteien vor ihre ersten, und, kaum angekommen, reihen sich schon wieder ebenso die ersten vor die zweiten. Das geht so lange unaufhaltsam fort, bis der letzte einer Partei über die 10 Meter entfernte Mallinie gelangt ist. Die Reihe, die mit ihrem letzten Mann zuerst drüben ist, hat gewonnen.

Hase im Nest

1. Form: Von den Mitspielern wird einer zum Fuchs und einer zum Hasen bestimmt. Die übrigen werden in Viererreihen eingeteilt, die sich beliebig verteilen. Der erste jeder Reihe wird von den übrigen drei, die durch Handfassung einen kleinen Kreis bilden, als Hase umschlossen. Jeder dieser Kreise stellt ein Nest mit einem darin befindlichen Hasen dar. Der zuerst bestimmte nestlose Hase schlüpft nun, verfolgt von dem Fuchs, schnell in ein Nest. Nun muß der darin befindliche Hase entfliehen und ein anderes Nest aufsuchen, wodurch dessen Inhaber wieder zur Flucht gezwungen wird und so fort. Der Fuchs ist immer hinter dem Hasen her. Schlägt er einen im Laufen, also außerhalb des Nestes, vertauschen beide die Rollen. Die den Ring bildenden Spieler haben den Ein- und Ausschlupf der Hasen durch Armhochheben zu erleichtern. Nach einiger Zeit tritt der zweite, dann der dritte und endlich der vierte jeder Reihe als Hase in die Kreismitte.

2. Form: Wie vorher, nur daß die Viererreihen jetzt kleine Kreise ohne darin befindlichen Hasen bilden. Jeder der vier hat eine Nummer. Ein Paar ist Fuchs und Hase. Der Hase entflieht nun dem Fuchs, flüchtet in ein Nest, und sofort



beginnt sich das Nest in rasender Geschwindigkeit zu drehen, d. h. die Viererkreise laufen oder hüpfen ganz schnell um den Hasen herum. Dieser ruft nun eine Nummer von eins bis vier auf. Derjenige, der diese Nummer besitzt, wird jetzt Hase, und der Fuchs muß nun diesen verfolgen. Der bisherige Hase nimmt die Nummer des von ihm Aufgerufenen an.

Die Rattenjagd

Die Spieler stehen wieder in Reihen hintereinander, die Beine sind gegrätscht. Ein Spieler steht mit einem Plumpsack hinter dem Reihenletzten bereit und gibt ihm einen Schlag auf den Rücken. Gleich darauf läßt er den Plumpsack fallen (jedoch nicht wegwerfen) und flieht. Dadurch ist er jetzt die Ratte. Der ehemalige Reihenletzte greift schnell zum Plumpsack und läuft der Ratte nach. Die Jagd geht um die ganze Reihe herum. Dabei bekommt die Ratte so lange Schläge, bis sie sich in ihr Loch geflüchtet hat. Sie muß nämlich von hinten her durch die gegrätschten Beine hindurchkriechen und darf sich dann vorn als Reihenerster anstellen. Unterdessen hat der schlagende Spieler schon wieder dem jetzigen Reihenletzten einen Schlag gegeben, wird dadurch Ratte, und das Spiel beginnt von neuem. So geht die Sache weiter, bis alle Mitspieler Ratten gewesen sind.

Der Irrgarten

Die Spieler stehen in einigen Reihen hintereinander und halten ihre ausgestreckten Hände gefaßt, so daß mehrere Gassen gebildet werden. Durch diese Gassen laufen der



Verfolgte und der Verfolger. Auf den Zuruf: „Um!“ seitens des Leiters drehen sich alle blitzschnell mit Lösen der Fassung linksum. (Also jedesmal linksum). Jetzt haben wir die Gassen in anderer Richtung und damit sind auch die Wege der Läufer verändert, denn die Ketten dürfen nicht durchbrochen werden. Der Verfolgte wird unverhofft seinem Verfolger entzogen, der nun geistesgegenwärtig den nächsten Weg zur Erreichung seines Zieles benutzen muß. Je öfter der Spielleiter „Um!“ ruft, desto öfter entsteht ein Wechseln der Gassen, und desto interessanter wird das Spiel. Die übrigen Spieler amüsieren sich köstlich über die durch den Wechsel entstehenden komischen Situationen und die verblüfften Gesichter der plötzlich im Lauf gehemmten Läufer. Ein Spiel ist beendet, wenn der Verfolgte geschlagen ist. Dann treten der Reihe nach zwei andere an die Stelle der bisherigen Läufer.

Noch interessanter wird das Spiel, wenn die Drehung durch den Verfolger oder den Verfolgten selbst bestimmt wird. Da heißt es aufpassen und überlegen, ehe man „Um!“ ruft, damit man sich nicht selbst den Weg versperrt.

Rette sich wer kann

Die Spieler sitzen zusammen in einer Gruppe auf irgendeinem freien Platz. Ein Spieler ist der Erzähler. Er hat eine kurze Geschichte zu erzählen, in derem Verlaufe der Ruf: „Rette sich, wer kann!“ vorkommt. Beispiel: „Wir gingen in den Zoologischen Garten. Beim Löwenkäfig



erwarteten wir die Fütterung der Raubtiere. Die Löwen liefen knurrend hin und her. Sie warfen böse Blicke auf die Menschen. Da kam der Wärter mit dem Fleisch. Beim Hineinschieben desselben in den Käfig löste sich die Tür des Käfigs. Der Wärter rief: „Rette sich, wer kann!“ Hierauf laufen alle so schnell wie möglich zum entgegengesetzten Mal, auch der Erzähler. Wer dort zuletzt ankommt, muß im neuen Spielgang eine andere Geschichte erzählen. Besonders witzige Erzähler werden in ihrer Erzählung ähnlich klingende Ausdrücke gebrauchen, wie „Rettungsring“ und ähnliches. Alles wird aufspringen und muß gleich darauf einsehen, daß es noch nicht so weit war. Die Heiterkeit wird dadurch besonders gesteigert.

Barlauf (ein Parteispiel)

Zwei gleichstarke Gruppen, die sich auf den Schmalseiten eines Spielfeldes (ein Rechteck von etwa 20 mal 30 Meter) gegenüberstehen, suchen durch Laufen und Abschlagen des Gegners gegenseitig Gefangene zu machen. Spielregel: Jeder Spieler hat Schlagrecht gegenüber dem Spieler, der vor ihm die Mallinie verlassen hat. Wird ein Spieler gefangen, so ruht das Spiel, bis dieser seinen Platz am Gefangenenmal eingenommen hat. Die von den beiden Parteien besetzten Schmalseiten sind die Mallinien. Eine Mittellinie von Seitengrenze zu Seitengrenze teilt das Feld in das Eigen- und Gegenfeld. In der rechten Ecke des Eigenfeldes ist das Gefangenenmal irgendwie kenntlich gemacht. Alle Spieler müssen mit beiden Füßen hinter ihrer Mallinie stehen.



Spielverlauf: Ein Spieler einer Mannschaft eröffnet das Spiel, indem er in das Spielfeld vorläuft und dadurch einen Spieler der Gegenpartei lockt und fordert, ihn abzuschlagen. Dieser wieder muß sich nun vorsehen, nicht von einem anderen Spieler der Gegenpartei, der nach ihm herauskam, geschlagen zu werden. Immer der zuletzt Herausgekommene hat Schlagrecht. Jeder muß sich also vor dem anderen der Gegenpartei in acht nehmen, der nach ihm das Spielfeld betritt. So geht das Spiel hin und her, bis es einem Spieler gelungen ist, einen anderen, gegen den er Schlagrecht hatte, abzuschlagen. Der Schläger ruft laut: „Halt!“, sobald er getroffen hat. Der Geschlagene wird Gefangener. Er muß sich in das Gefangenenmal der Gegenpartei stellen. Ein Erlösen der Gefangenen ist möglich, wenn ein Spieler ungeschlagen bis zum Gefangenenmal des Gegners vordringt und dort die vorgestreckte Hand seines gefangenen Spielkameraden berührt. Hat eine Partei drei Gefangene, so hat sie einen Punkt gewonnen. Die Gefangenen werden wieder freigelassen, und das Spiel beginnt von neuem. Auch wer die Seitengrenzen überschreitet, wird Gefangener. Eine andere Wertung: Für jeden Gefangenen und jedes Erlösen gibt es einen Punkt.



LAUFSTAFFELN

Wettlaufen um den Pfahl

1. Form: Zwei Spielparteien kämpfen gegeneinander um den Sieg. 20 bis 30 Meter vom Ablaufmal sind zwei Pfähle in den Boden gerammt. Die Parteien stehen in zwei Reihen am Ablaufmal. Auf das Zeichen des Leiters laufen die beiden ersten jeder Reihe ab, eilen zu dem für sie bestimmten Pfahl, umkreisen denselben wie vorgeschrieben rechts oder links und kehren dann an das Ablaufmal zurück. Die zweiten strecken schon die Hände entgegen. Auf diese geben die ersten einen leichten Schlag, und nun laufen die zweiten, dann ebenso die dritten und so fort, bis alle Spieler jeder Reihe gelaufen sind. Die Reihe, deren Spieler zuerst durch sind, und deren letzter Läufer zuerst wieder am Ablaufmal ankommt, hat gesiegt. Statt der Zielpfähle können auch unbeteiligte Spieler aufgestellt werden. Letztere dürfen die Laufenden bei den Armen erfassen und um sich herumziehen. Wer gelaufen ist, muß sofort aus dem Wege gehen, also beiseitetreten oder sich hintenanstellen. Um zu vermeiden, daß jemand schon früher abläuft, ist es gut, die Hände der Ablaufenden um einen Pfahl, eine Grenzfahne oder einen Stock herumziehen zu lassen.

2. Form: Wie die erste, nur werden jetzt auf der Laufstrecke Hindernisse aufgebaut, z. B.: Bankstellungen einzelner Spieler (das ist Niederknien und Stützen der Hände auf den Boden usw.). Über diese Hindernisse muß nun



gesprungen werden, ehe um den Pfahl herumgelaufen wird. Und genau so wieder zurück.

3. Form: Der ablaufende erste Läufer stellt am festgesetzten Ziel (Kreidestrich oder ähnlich) einen Bock durch Rumpfbeugen vorwärts. Sobald er steht, läuft der zweite Läufer ab, überspringt den Bock und stellt sich selbst als Bock auf, während der erste Läufer nun zurückkehrt und durch Handschlag den dritten Läufer zum Laufen auffordert. Dieser wiederholt Lauf- und Bockstellungen ebenso wie alle folgenden. Als Hindernisse können auch Kisten, Tische, Stühle, Zäune usw. genommen werden.

Wettlaufen zu dritt

Die Spieler stellen sich zu dritt in ihrer Mannschaft auf und fassen sich an den Händen. Die beiden äußeren Spieler müssen den mittleren Spieler führen, da dieser rückwärts läuft. Am Ziel angekommen, lassen sich alle drei los und laufen so schnell wie möglich zu ihrer Mannschaft zurück, um dort den nächsten Läufern den Schlag zum Ablauf zu geben.

Fünfbeinlaufen

Die Mannschaften stehen wieder zu dritt, zwei reichen sich die inneren Hände. Der dritte legt ein Bein über die gefaßten Hände und legt seine Arme links und rechts über die Schultern seiner Mitspieler. Auf Zeichen des Leiters laufen sie nun in dieser Stellung so schnell wie



möglich vorwärts. Der Mittlere muß durch Aufhüpfen des einen Beines die beiden anderen beim Laufen unterstützen. Sind sie am Ende der vorher ausgemachten Laufstrecke angelangt, machen sie kehrt und kehren zurück zu ihrer Mannschaft. Dann laufen die nächsten genau in der gleichen Haltung los.

Eisenbahn

Der erste Läufer jeder Mannschaft läuft um ein Ziel herum wieder zur Mannschaft zurück, um diese ebenfalls herum und schlägt dann den nächsten Läufer an. Dieser hängt sich bei dem ersten Läufer an, d. h. er legt seine Hände entweder auf dessen Schultern oder an die Hüften und zu zweit laufen sie jetzt den gleichen Weg. Dann hängt sich der dritte der Mannschaft an und zum Schluß bildet die ganze Mannschaft eine Eisenbahn, die nur um das Ziel herumläuft und sich sofort wieder auf ihren alten Platz stellt.

Brücken bauen

Die Spieler stehen sich im Kreis zu Paaren gegenüber. Sie reichen sich die hochgehaltenen Hände und bilden so Brücken. Ein übrigbleibender Spieler muß ein Paar anschlagen und an dieser Stelle stehen bleiben. Daraufhin trennt sich das Paar und jeder läuft in entgegengesetzter Richtung unter den anderen Brücken durch. Wer zuerst auf seinem Platz ankommt, bildet mit dem dort stehenden Spieler eine neue Brücke. Der zuletzt ankommende wird Schläger.



SPIELE VERSCHIEDENER ART

Ohrenziehen

Die Spieler bilden Reihen von sechs bis zehn Mann. Der erste jeder Reihe muß sich die Augen zuhalten. Für jede Reihe wird ein Spielleiter gebraucht. Diese können, was noch wirkungsvoller ist, den ersten ihre Hände vor die Augen halten. Hierauf tritt irgend jemand aus der Reihe heraus, zieht den vorderen leicht am Ohr und stellt sich, als sei nichts geschehen, wieder auf seinen Platz. Der vordere geht, nachdem der Ohrenzieher am Platze ist, die Reihe entlang und rät, wer ihn gezogen haben könnte.

Das Gefängnis

Ein Kreis von Spielern bildet mit Unterarmfassung (einhaken) das Gefängnis. In dem Kreise steht einer, der sich durch den Kreis nach außen befreien soll. Nur mit Anwendung von List und sanfter Gewalt ist es ihm möglich, zwischen den Armen und Beinen der Mitspielenden nach außen zu gelangen.

Derjenige, an dessen rechter Seite ihm der Durchschlupf gelingt, muß als nächster in die Mitte.

Wohnungsnot

Auf einem genau bezeichneten Platz (aufgezeichneter Kreis oder Viereck) wohnen viele Menschen, die sich



gegenseitig herauszudrängen versuchen. Wer als Letzter auf dem Platz zurückbleibt, ist der Besitzer der Wohnung.

Grenzkampf

Eine Linie am Boden ist die Grenze zwischen den Parteien, die sich in Reihen zu beiden Seiten der Linie gegenüberstehen. Jede Partei versucht möglichst viele Gegner über die Linie hinweg zu sich herüberzuziehen. Wenn eine Partei ausgestorben ist, gilt der Spielgang als beendet.

Kreishüpfen

Alle stehen im Kreise, die Füße geschlossen, die Hände gefaßt. Um jeden Spieler wird ein kleiner Kreis gezogen, in dem er gerade stehen kann. Dann lassen sie die Hände los. Ein Spieler, der in der Mitte steht, versucht nun in einen freien Kreis zu springen. Ein Kreis muß also überzählig sein. Die anderen aber wollen dies verhindern, indem einer schnell selber in den Kreis springt. Dadurch wird ein anderer Kreis frei. So geht die Jagd nach dem freien Platz weiter, bis es dem Spieler in der Mitte gelingt, einen Kreis zu besetzen.

Stabumreißen

Die Spieler haben Kreisfassung. In der Kreismitte steht ein Stab oder irgendein anderer Gegenstand. Es wird versucht, durch Stoßen, Schieben, Ziehen sich gegenseitig dazu zu bringen, diesen Gegenstand umzuwerfen. Allerhand geschickte Sprünge müssen gemacht werden, um ihm nicht zu nah zu kommen. Wer umwirft, scheidet



aus. Das Spiel geht weiter, bis die letzten zwei einen meist spannenden Kampf um den Sieg austragen.

Stock weitergeben (oder steifer Mann)

Alle sitzen mit angezogenen Knien auf dem Boden ganz eng zusammen im Kreise. Die Arme werden gestreckt vorgehalten. Einer in der Mitte, „der steife Mann“, hält sich ganz steif und läßt sich nach einer Richtung hinfallen. Er wird von den zunächst Sitzenden aufgefangen und weitergegeben. Die Füße des in der Mitte befindlichen Spielers bleiben dabei immer auf dem Boden. Wird er aber einmal fallengelassen, so muß ihn der Schuldige ablösen.

Fuchsprellen (Hechtwerfen)

Mindestens acht Gespielen bilden eine Gasse, die Gesichter zueinander. Jedes sich gegenüberstehende Paar ist durch Flechtgriff miteinander verbunden. Der Flechtgriff wird hergestellt, indem jeder mit der linken Hand sein eigenes rechtes Handgelenk und mit der rechten Hand das linke Handgelenk des Partners fest umspannt. Die Paare stehen mit loser Fühlung nebeneinander. Einer ist der Fuchs oder der Hecht. Dieser legt sich nun lang auf die durch Fassung gebildete Brücke. Die Arme und Beine sind lang ausgestreckt, die Bauchmuskeln eingezogen und der Kopf angehoben. Er darf keine Stiefel anhaben, nur leichte Turnschuhe oder muß in Strümpfen sein. Die Spieler zählen bis drei; die Arme werden bei eins und zwei leicht abwärts gesenkt, bei drei aber



wird tüchtig nach unten ausgeholt und der Fuchs mit kräftigem Schwunge hoch- und in der Richtung des Kopfes vorwärtsgeprellt. So fliegt er durch die ganze Gasse. Am Ende der Gasse steht ein anderer Spieler, der den Fuchs beim letzten Schwung an den Händen faßt, um ihm dann nach dem letzten hohen Schwung in den Stand zu verhelfen. Nach diesem letzten Schwung lösen sämtliche Paare schnell ihre Fassung und treten einen Schritt zurück, damit der Fuchs nicht etwa beim Niederschwingen mit den Beinen an den Händen der Spielgefährten hängenbleibt und dadurch gefährlich stürzt. Noch spaßiger wird das Spiel, wenn es im Wasser ausgeführt wird. Der Fuchs muß dann zum Schluß mit Unterstützung des Hilfeleistenden über dessen Kopf hinweg einen tollkühnen Sprung ins Wasser tun.

Das lange Roß

Der größte der Spieler stellt sich mit dem Gesicht gegen eine Wand, einen Baum, einen Pfahl und stemmt die Hände dagegen. Der Reihe nach stellt sich hierauf die Hälfte der anderen Spieler in gebückter Stellung so dahinter auf, daß immer einer des anderen Hüften fest anfaßt und den Kopf gegen den Rücken des Vorstehenden stemmt. Die so miteinander Verbundenen stellen das lange Roß dar. Nunmehr sitzen die Reiter auf. Das kann auf dreierlei Art geschehen. 1. Die Reiter nehmen neben ihrem Sitzplatz, d. h. ein Reiter immer neben einem der das Roß bildenden Spielgefährten Aufstellung.



Der Reihe nach werden nun alle vom Spielleiter in den Sattel befördert. 2. Jeder Reiter sitzt ohne Hilfe auf. 3. Mit Anlauf springt der erste Reiter zunächst auf den Rücken des Zuletztstehenden und rückt dann von einem zum anderen vor, bis er an seinem Platz angelangt ist. Wenn alle ihren Platz eingenommen haben, setzt sich das lange Roß in Bewegung und marschiert geradeaus oder im Bogen davon. Haben alle Badeanzüge an, so kann die Landung auch im Wasser erfolgen.

Schiebekreis

Man zeichnet zwei Grenzlinien im Abstand von ungefähr acht bis zehn Meter. Diese beiden Grenzlinien werden durch eine Mittellinie in zwei Felder eingeteilt. Zu beiden Seiten der Mittellinie stehen die Kämpfer in kleinen Kreisen zu je fünf oder sechs Teilnehmern geordnet. Auf der einen Seite die Partei A, auf der anderen die Partei B. Es müssen sich immer zwei Kreise gegenüberstehen. Durch Einhaken der Unterarme bilden diese kleinen Kreise je ein geschlossenes Ganzes. Jeweils zwei Kreise kämpfen gegeneinander. Aufgabe der Kämpfer ist es nun, den gegnerischen Kreis mit vereinter Kraft über die Grenzlinie zu schieben. Hat der letzte Spieler des nachgebenden Kreises die Grenzlinie überschritten, so ist dieser Kreis besiegt. Man kann bei diesem Spiel auch die Ausscheidungsform anwenden, indem man immer nur zwei Kreise in den Kampfraum treten läßt. Der besiegte Kreis scheidet aus, bis schließlich nur noch eine Mannschaft als Sieger aus dem Kampfe hervorgeht.



Hahnenkampf

Die Kämpfer suchen sich auf einem Bein hüpfend durch Anrennen zum Niedersetzen des gehobenen Beines zu zwingen. Die Arme sind dabei vor der Brust verschränkt. Dies kann als Zweikampf oder als Massenkampf zweier Parteien gegeneinander geschehen. Wer bei letzterer Art einen Gegner besiegte, wendet sich einem neuen zu. Wer das gehobene Bein niedersetzt, scheidet aus. So geht der Kampf fort, bis eine Partei völlig besiegt ist.

Beinhakeln

Zwei Spieler liegen in gestreckter Rückenlage, und zwar in entgegengesetzter Richtung nebeneinander. Der Spielleiter zählt bis drei. Bei drei werden gleichzeitig die innenliegenden Beine blitzschnell hochgeschwungen und verschränkt angeferst, worauf sofort wieder ein Druck nach abwärts erfolgt. Der Verlierende wird unwillkürlich einen Überschlag, d. h. ein Rollen rückwärts über Nacken und Kopf ausführen.

Handschlagen

Die Spieler stehen in einem nicht zu eng geschlossenen Kreise, Gesicht zur Mitte, mit rechtwinklig vorgehobenen Unterarmen, Handflächen nach oben. Ein Spieler steht innerhalb des Kreises und versucht, eine der vorgestreckten Hände zu schlagen, was die Spieler natürlich durch Wegziehen der Hände zu vereiteln suchen. Der



Getroffene wird Schläger, der bisherige Schläger stellt sich auf den Platz des getroffenen Spielers. Wer getroffen wird, kann den Schlag auch ohne vortreten seinem Nachbar weitergeben, so daß dieser in die Mitte muß, falls ihm nicht dasselbe mit einem anderen gelingt.

Diebschlagen

Auf der einen Seite stehen die Polizisten, auf der anderen die Diebe. Dazwischen ist ein Spielmal in der Länge von ungefähr 20 Metern. Auf der Mittellinie liegt irgendein Gegenstand. Auf Zeichen des Leiters läuft der erste jeder Partei, also ein Polizist und ein Dieb, nach der Mitte. Der Dieb versucht den Gegenstand zu greifen und damit zu den anderen Dieben zurückzulaufen. Der Polizist wiederum versucht, den Dieb dabei zu fassen. Gelingt ihm das, so kann er den Gefangenen zu seiner Partei mitnehmen. Kann aber der Dieb, ohne abgeschlagen zu sein, seinen alten Platz erreichen, so muß der Polizist als Gefangener bei den Dieben bleiben. Sieger ist die Partei, die zum Schluß des Spieles die meisten Spieler auf ihrer Seite hat.

Eierlaufen

Die Wettläufer treten mit einem Teller oder mit einem Löffel an, auf dem ein Ei oder eine Kugel liegt. Wer als Erster das Ei freihändig glücklich ans Ziel bringt, ist Sieger.



Sackhüpfen

Die Wetthüpfer werden bis unter die Arme in einen Sack gesteckt. Die Laufstrecke beträgt etwa 30 bis 50 Meter.

Dreibeinlaufen

Je zwei Läufern werden die inneren Beine am Knöchel und am Knie mit weichen Tüchern zusammengebunden. Diese Paare laufen miteinander um die Wette. Es ist darauf zu achten, daß wegen der Sturzgefahr möglichst weicher Boden vorhanden ist (Rasen- oder Waldboden). Dasselbe kann man auch mit drei Läufern nebeneinander tun, indem man die Beine des Mittleren an die inneren Beine der beiden Außenstehenden bindet. So haben wir den Vierbeinlauf.

Hüpfender Kreis

Eine Schnur wird an einem Ende beschwert. Die Spieler stehen im Kreise. In der Mitte des Kreises wird die oben erwähnte Schnur so von einem Spieler geschwungen, daß das beschwerte Ende vor der Aufstellung kreist. Ist das Schwingen lebhaft genug, so treten alle so weit vor, daß die kreisende Schnur die Füße treffen würde. Dem müssen sie durch Hüpfen entgehen. Wer getroffen wird, scheidet aus. Wer am längsten hüpft, ist Sieger.

Topfschlagen

Ein alter Blech- oder Eisentopf wird mit der Öffnung nach unten hingestellt. Zehn bis fünfzehn Schritt davon



entfernt steht ein Spieler, der einen Stock in der Hand trägt. Er darf noch vorher die Entfernung zum Topf abschreiten. Hierauf werden ihm die Augen verbunden und er wird dann mehrere Male um sich selbst gedreht. Jetzt soll er zum Topf gehen und versuchen, ihn zu treffen. Lachlustige Zuschauer werden bestimmt auf ihre Kosten kommen. Die meisten Löcher wird der Blinde nämlich in die Luft schlagen.

Reiterkampf

Je zwei Spieler sitzen auf den Schultern von zwei kräftigen Mitspielern, reiten einander an und suchen sich vom hohen Roß herabzuziehen oder zu drängen. Herunterstoßen ist verboten. Es wird oft eintreten, daß ein sinkender Reiter seinen Besieger mit auf den grünen Rasen herabzieht, weil er die Umklammerung nicht mehr lösen kann. Die Pferde müssen durch geschickte Bewegungen den Kampf unterstützen. Noch interessanter ist der Reiterkampf als Massenkampf. Sieger ist der, der sich bis zuletzt gegen alle Gegner behaupten kann.

Etwas zum Ausruhen

Sind die Spieler erschöpft und wollen sich ein wenig ausruhen, dann machen sie das so: Sie stellen sich im Kreis auf, und zwar hintereinander, gehen soweit zusammen, daß sie die Hände auf des Vordermannes Schultern legen können, und gehen jetzt in Kniebeuge, so daß einer auf des anderen Knie zu sitzen kommt. So entsteht eine lange Bank in Kreisform. Haben sich alle



eine Weile ausgeruht, so machen sie in dieser Stellung ein paar Freiübungen, nehmen die Arme seitwärts und schwingen sie hoch. Das ein paarmal hintereinander. Dann legen sie die Arme wieder auf die Schultern der vor ihnen Sitzenden und gehen auf Zuruf des Leiters in dieser Haltung vorwärts. Alle müssen mit dem gleichen Bein antreten. Diese kleine Unterbrechung wird allen viel Spaß bereiten, besonders wenn ein unbeteiligter Spieler unverhofft diesen wandernden Stuhl anstößt, so daß alle durcheinander purzeln.

BALLSPIELE

Neckball

1. Form: Die Spieler stehen im Kreis, Gesicht nach innen. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises. Der Ball wandert im Kreise bald rechts bald links herum. Der äußere versucht den Ball zu schlagen. Die anderen versuchen den Schläger über den Verbleib des Balles zu täuschen und ahmen das Zureichen und Abnehmen nach. Gelingt es dem Schläger, den Ball zu schlagen, so wird der Spieler Schläger, in dessen Händen sich der Ball dabei befand. Wer den Ball beim Zureichen verliert, wird auch Schläger. Der Ball darf nicht geworfen werden.



2. Form: Die Spieler sitzen im Kreise. Ein kleiner Handball wird unter den angezogenen Beinen weitergegeben. Für den Ball kann man auch einen anderen Gegenstand nehmen, z. B. einen Schuh. Das Spiel verläuft genau so wie das vorher beschriebene.

3. Form: „Rollball." Jetzt stehen die Spieler im Kreis hintereinander. Zwischen jedem Spieler ist ein Schritt Abstand zu nehmen. Der Rumpf ist gebeugt, die Beine gegrätscht. Der Schläger steht außerhalb des Kreises und hat die Aufgabe, den am Boden zwischen den gegrätschten Beinen rollenden oder von Hand zu Hand vor- und rückwärts wandernden Ball zu schlagen. Gelingt ihm dies, wird derjenige Spieler Schläger, bei dem der Schlag erfolgte. Geschieht der Schlag in der Mitte zwischen zwei Spielern, wird derjenige Schläger, der den Ball zuletzt berührt hat.

Verfolgungsball

Die Spieler stehen in derselben Aufstellung wie vorher mit gegrätschten Beinen, den Rumpf vorgebeugt. Der Schläger reiht sich mit ein. Zum Spiel brauchen wir zwei oder mehrere Bälle, die in gleichen Abständen unter den Spielenden verteilt werden. Die Bälle werden nun zu gleicher Zeit auf Zeichen des Spielleiters durch die gegrätschten Beine gerollt. Ein Ball versucht den anderen einzuholen.



Ballraten

Die Spielenden stellen sich in zwei Reihen, Gesichter zueinander, mit etwa 20 Schritt Abstand auf. Ein Spieler steht in der Mitte der Gasse, den Rücken der Reihe zugekehrt, in deren Händen sich gerade der Ball befindet. Aus dieser Reihe wirft nun einer nach dem unbeweglich mit gesenktem Kopf in der Mitte Stehenden. Trifft er nicht, muß er selbst in die Mitte, also mit dem anderen tauschen. Wird jener jedoch getroffen, wendet er sich blitzschnell um und sucht aus dem Verhalten der einzelnen den Werfer zu erraten. Die Spieler dieser Reihe erschweren ihm das, indem sie allerlei spaßhafte Bewegungen ausführen. Errät er den Werfer, muß dieser mit ihm tauschen, wenn nicht, bildet er weiter das Zielobjekt. Es werfen beide Reihen abwechselnd.

Dreiball-Laufen

Zwei oder mehrere Spielergruppen stehen in Reihenaufstellung nebeneinander. Jede Gruppe erhält drei kleine Bälle. Sind keine Bälle vorhanden, können auch Kartoffeln oder Steine verwandt werden. Zu Beginn des Spieles liegen die drei Bälle neben dem ersten Spieler jeder Gruppe. Vor jeder Gruppe sind in Abständen von ungefähr fünf Meter kleine Kreise gezogen. Auf ein Zeichen läuft der erste Spieler mit einem Ball bis zum ersten Mal, legt ihn schnell hinein, läuft zurück, holt den zweiten Ball, bringt ihn zum zweiten Mal, holt den dritten und bringt ihn zum dritten Mal. Der nächste



Spieler bekommt einen Handschlag und muß nun die Bälle wieder einsammeln. Aber auch nacheinander, so, wie die Bälle hingebracht wurden. Der nächste Spieler legt sie wieder aus usw., bis die Reihe durch ist. Jeder, der dran gewesen ist, stellt sich als letzter hintenan.

Wettwanderball in der Gasse

Zwei gleichstarke Parteien stellen sich nebeneinander, jede für sich in Stirnreihen als Gasse auf, Gesicht nach innen. Auf der einen Seite stehen die ersten, auf der anderen die zweiten jeder Partei. Der rechte Flügelmann von den ersten jeder Partei wirft auf ein Zeichen des Leiters den Ball (Medizinball) dem ihm links gegenüberstehenden zweiten seiner Partei zu, und so fort, bis sie in den Händen der letzten beiden sind. Diejenige Partei hat gesiegt, die zuerst durch ist. Beim Wurf darf kein Spieler übergangen werden. Der Fänger, der den Ball fallen läßt, muß ihn wieder aufheben und dann von seinem Platz aus weiterwerfen. Es kann auch so gespielt werden, daß der Ball wieder zurückwandert und in die Hände des ersten Spielers gelangt.

Reiterball

Es wird zu zweien abgezählt. Alle Spieler mit Nummer eins sind die Pferde, die mit Nummer zwei die dazugehörigen Reiter. Die Reiter sitzen im Grätschsitz auf dem Rücken ihres Pferdes, das zur Bankstellung heruntergegangen ist (knien, Hände aufstützen) und lassen einen Ball herumgehen. Jedes Nichtfangen, das öfter



vorkommen wird, da die Pferde scheuen und bocken, wird dazu benutzt, die Plätze zu wechseln. Der Reiter wird jetzt Pferd und umgekehrt. Die Reiter können auch hoch auf den Schultern ihrer Pferde sitzen, doch muß dabei darauf geachtet werden, daß der Reiter wirklich ein Jockeigewicht und kein Schwergewicht hat.

Hüpfball

Mit Abstand bis zwei Schritt stehen die Spieler mit dem Gesicht nach innen im Kreis und versuchen, einen in der Mitte stehenden Spieler mit dem Faustball abzuwerfen. Der Mittelspieler sucht das durch Ausweichen, Hochhüpfen usw. zu verhindern. Es darf nur nach den Beinen, unterhalb der Knie, gezielt werden, Treffer oberhalb derselben zählen nicht. Wer den Treffer gemacht hat, tauscht den Platz mit dem Getroffenen. Man kann auch so spielen, daß z. B. von zwanzig Spielern die ersten fünf in den Kreis gehen. Die Getroffenen scheiden nacheinander aus, dann kommen die nächsten fünf Spieler dran.

Tigerball

Die Aufstellung geschieht genau wie beim vorhergehenden Spiel. Einer steht wieder in der Mitte (der Tiger). Die Äußeren werfen sich einen Faustball oder Medizinball kreuz und quer zu. Der Tiger sucht den Ball mit der Hand zu schlagen, indem er ihn entweder in der Hand eines Spielers oder im Fluge durch Springen zu erhaschen sucht. Tiger wird, wer den Ball bei einem erfolgten



Schlage zuletzt in der Hand hatte. Bei größerer Spielerzahl werden zwei oder drei Tiger in den Kreis gestellt.

Kreisfußball

Dieselbe Aufstellung wie vorher, nur haben jetzt die Spieler die Beine gegrätscht. Der Balltreiber befindet sich mit einem Fußball in der Mitte des Kreises und hat die Aufgabe, den Ball durch Stoßen mit dem Fuß zwischen den Lücken hindurch hinauszubefördern. Die Wächter suchen das durch Zurückstoßen des Balles zu verhüten. Derjenige Wächter tauscht mit dem Treiber den Platz, an dessen rechter Seite oder zwischen dessen Beinen der Ball hindurchrollte. Man kann dazu auch einen Medizinball nehmen.

Burgball

Aufstellung wie bisher. In der Mitte stehen drei Stäbe dreifußartig zusammengebunden (die Burg). Auf glattem Boden können auch eine oder mehrere Keulen verwendet werden. Ein ebenfalls im Kreise befindlicher Wächter hat die Aufgabe, die Burg zu schützen und den immer und immer wieder heranrollenden Ball der zahlreichen Angreifer von der Burg abzuwehren. Wem es gelingt, die Burg umzuwerfen, wird Wächter. Aus dem Kreise gerollte oder geflogene Bälle holt derjenige zurück, an dessen rechter Seite der Ball zurückflog. Er legt ihm seinen rechten Nachbar stoßgerecht vor die Füße.



Jägerball

1. Form: Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach der Anzahl der Spieler. Beteiligen sich zehn bis dreißig Spieler, dann brauchen wir einen Platz von ungefähr 60 mal 60 Meter. Je weniger spielen, desto kleiner ist der Platz. Der Platz muß deutlich sichtbar umgrenzt oder abgesteckt sein. Ein Spieler ist Jäger, die anderen sind die Hasen. Der Jäger macht sich durch Abzeichen, Aufkrempeln der Ärmel usw. kenntlich. Er bekommt den Ball. Seine Aufgabe ist, die Hasen mit dem Ball abzuwerfen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Spieler frei ist. Dieser wird Jäger im neuen Spiel.

Spielverlauf: Der erste Jäger darf mit dem Ball in der Hand laufen, um die sich stets vom Ball in respektvoller Entfernung haltenden Hasen wurfgerecht zu bekommen. Fehlt er, holt er schnell den Ball wieder und wirft noch einmal. Er wirft so oft, bis er einen trifft. Dieser wird nun auch Jäger wie jeder folgende Getroffene. Sobald zu dem ersten Jäger ein neuer Jäger hinzukommt, hört das Laufrecht mit dem Ball in der Hand auf. Die Regel lautet nunmehr: mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Der Jäger, dem kein Hase wurfgerecht steht, wirft den Ball einem anderen Jäger zu, der sich unterdes näher an das Wild herangepirscht hat. Bei guten Spielern kann auch noch die Bestimmung hinzukommen: Nur wer den Ball fängt, darf abwerfen. Nur der direkte Treffer gilt. Hat der Ball einmal den Boden, die Wand oder einen anderen Gegenstand berührt, ist



er tot und kann nach dem Abspringen nicht mehr gültig treffen. Den über die Grenze geflogenen Ball hat der nächste Jäger aufzuheben und einem im Felde befindlichen Kameraden zuzuwerfen. Wer von den Hasen von dem Ball direkt getroffen wird oder den Ball anstößt oder anfaßt, wird Jäger, desgleichen, wer von den Hasen die Grenze überschreitet.

2. Form: Als Parteispiel. Spielplatz und Spielerschar sind die gleichen wie vorher. Es werden zwei gleichstarke Parteien gebildet, von denen die eine Abzeichen trägt. Das Spiel wird wie vorher beschrieben durchgeführt, nur daß die Abgeworfenen ausscheiden. Ist der letzte Hase abgeworfen, tauschen die Parteien die Rollen. Es wird nach Zeit gespielt und Sieger ist die am schnellsten fertige Partei. Im übrigen gelten dieselben Spielregeln wie vorher.

Treibball

Eine störrische Sau soll unter Überwindung größter Schwierigkeiten in den Stall getrieben werden. Nicht über zwanzig Spieler versehen sich jeder mit einem etwa 75 cm langen Stecken. In der Mitte eines freien, ebenen Platzes ist ein etwa 5 cm tiefes Loch gegraben (der Kessel), und in einem Kreise ringsum in einem der Spielerschar entsprechenden Abstand davon, zwei bis drei Schritte voneinander entfernt, befinden sich kleine Löcher, und zwar eins weniger, als Spieler vorhanden



sind. In den Kessel wird ein nicht zu kleiner Ball hineingelegt. Alle Spieler halten nun ihre Stecken in den Kessel, zählen bis drei und werfen dann den Ball aus dem Loch und suchen schleunigst mit ihren Stecken die kleinen Löcher zu besetzen. Einer wird keines abbekommen; er hat die Aufgabe, den Ball in den Kessel zu treiben, was die anderen durch Zurückschlagen zu verhindern suchen. Der Ball darf nur mit dem Stecken geschlagen werden. Der Treiber sucht den Ball vor den Schlägen der anderen dadurch zu schützen, daß er diese mit seinem Stock abfängt. Er selbst darf nicht festgehalten oder sonstwie behindert werden. Die Spieler haben es nur mit dem Ball zu tun. Der Treiber hat jederzeit das Recht, seinen Stecken in eine unbesetzte kleine Grube zu setzen. Dann ist derjenige Treiber, dessen Grube besetzt wurde. Sobald der Ball in den Kessel gelangt, beginnt das Spiel von neuem.

Auswandererball

Ein großes Spielfeld wird in zwei Felder geteilt. Man denkt dabei an die beiden Länder Deutschland und Amerika. Dazwischen bleibt ein schmaler Streifen, der Ozean. Beide Mannschaften, Deutsche und Amerikaner, sind gleich stark. Im Spielfeld der Deutschen ist ein Amerikaner und im Spielfeld der Amerikaner ein Deutscher. Das Spiel beginnt mit dem Versuch eines Deutschen, seinem ausgewanderten Kameraden den Ball zuzuwerfen. Die Amerikaner versuchen jedoch den Ball abzufangen. Gelingt es dem Deutschen, in dem Feld



der Amerikaner den Ball zu fangen, so darf der Werfer in das fremde Land auswandern und seinem Landsmann helfen. Dasselbe gilt für die Amerikaner. Die Mannschaft, die zuerst ausgewandert ist, hat gesiegt.

Stehball

Ein Spieler steht in der Mitte eines Kreises. Während er einen Ball vom Boden aufhebt, in die Höhe wirft oder auf den Boden prellt, laufen die anderen nach allen Richtungen auseinander. Sowie der Mittelspieler den Ball wieder gefangen hat, ruft er laut: „Steht!“ und die anderen müssen auf der Stelle stehenbleiben. Er versucht nun einen Spieler abzuwerfen. Gelingt ihm dies, so wechseln beide die Plätze. Das Spiel beginnt von neuem. Bei einem Fehlwurf des Mittelspielers geht das Spiel weiter. Er darf nicht mit dem Ball laufen. Die Fehlwürfe werden für jeden einzelnen gezählt. Wer die wenigsten Punkte hat, hat gewonnen.



PARTEISPIELE

Prellball

Das Spielfeld ist ein Rechteck von etwa 20 mal 10 Meter und wird durch eine Mittellinie in zwei gleiche Teile geteilt. Die Grenzen des Spielfeldes sind durch Kreidestriche sichtbar gemacht. Der Boden des Spielfeldes muß möglichst glatt und eben sein. Über die Mittellinie wird eine Schnur gespannt, ungefähr 40 cm hoch. Man kann auch eine Schwebestange oder Bank nehmen. Die Spielerzahl beträgt für die angegebenen Maße auf jeder Seite 5. Bei größerer Teilnehmerzahl erweitere man das Feld. Als Spielgerät benutze man einen Faustball oder einen Gummiball von 20 bis 22 cm Durchmesser. Die Parteien haben die Aufgabe, den Ball durch Schlagen mit der Faust über die Schnur in das Feld der Gegenpartei zu prellen. Prellen heißt, den Ball mit der Faust nach unten zu schlagen, so daß er schräg vor hochspringt.

Spielregeln: 1. Durch Los wird die Wahl des Spielfeldes oder die Angabe des Balles bestimmt. 2. Angeben kann jeder Spieler. Die Angabe ist gültig, wenn der Ball von der Faust des Spielers im eigenen Spielfeld einmal aufspringend über die Schnur ins gegnerische Feld gelangt. 3. Ehe der Ball ins gegnerische Feld springt, darf er von drei Spielern geschlagen werden. 4. Das Rückprellen geschieht durch beliebige Schlagart, also mit geballter Hand entweder nach einmaligem Aufspringen oder direkt aus



der Luft. Ungültige Angaben sind: a) wenn der Ball direkt ins andere Feld geschlagen wird, b) wenn er die Schnur berührt oder unter ihr hindurchrollt, c) wenn er außerhalb der Grenzen des anderen Feldes auffällt, d) wenn er erst nach mehrmaligem Aufspringen im eigenen Feld die Schnur überprellt. Fehler beim Rückprellen sind: a) wenn der Ball mehr als einmal den Boden berührt, ohne von einem Spieler geprellt zu sein, b) wenn er im ganzen mehr als dreimal auf einer Seite des Spielfeldes geprellt wird, c) wenn er die Schnur berührt oder unter ihr hindurchrollt, d) wenn er von demselben Spieler zweimal berührt wird, e) wenn beim Prellen die Faust geöffnet wird, f) wenn der Ball außerhalb des gegnerischen Spielfeldes aufschlägt. Die Partei, die den Fehler verursacht, hat neu den Ball anzugeben. Die gemachten Fehler und Fehlangaben zählen als Punkte für die Gegenpartei. Die Partei, die bei Beendigung des Spieles die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Die Halbzeit beträgt 15 Minuten.

Völkerball

Zwei gleichstarke Parteien stehen sich gegenüber. Das Spielfeld ist etwa 20 mal 20 Meter groß. Eine Mittellinie teilt es in zwei gleichgroße Felder. Jede Partei besetzt eines davon. Ein Spieler der Partei A geht hinter die Grenzlinie der Partei B als Wächter seiner Partei, ebenso ein Spieler der Partei B hinter die Grenzlinie der Partei A. Nach Vereinbarung haben die Wächter Abwurfrecht oder nicht. Die Spieler versuchen nun, mit



einem Vollball die Spieler der Gegenpartei durch Treffen zu ihren Gefangenen zu machen. Jeder Gefangene stellt sich hinter der Grenzlinie der Gegenpartei auf. Beim ersten Gefangenen tritt der Wächter wieder zu seiner Partei. Alle Spieler, auch die Gefangenen, haben das Recht, abzuwerfen. Jede Partei ist somit von zwei Seiten bedroht. Die Spieler spielen sich unter fortwährendem Stellungswechsel den Ball zu, und durch geschicktes schnelles Hinundherwerfen in Zusammenarbeit mit ihren Gefangenen können die Gegner gehetzt und einer nach dem anderen abgeworfen werden. Der Ball, der von der Gegenpartei abgefangen wird, gilt nicht als Treffer und bleibt in dieser Partei.

Spielregeln: Ein Treffer ist gültig, wenn ein Spieler der Gegenpartei durch den Ball unmittelbar getroffen wird. Prellt der Ball erst auf den Boden und trifft dann einen Spieler, so gilt er nicht als Treffer. Der Ball darf nicht aus dem gegnerischen Spielfeld geholt werden. Überschreiten der Spielgrenze bedeutet Gefangenschaft. Sind alle Spieler einer Partei abgeworfen worden, so hat diese Partei verloren. Wird dieses Spiel als Wettspiel ausgetragen, dann wird in Halbzeiten (z.B. zweimal 10 Minuten) und mit Punktwertung gespielt. Jeder Treffer ist ein Punkt.

Faustball

Spielregeln: 1. Die Länge des Spielfeldes, das von allen Unebenheiten und Hindernissen frei sein muß, beträgt



50 Meter. Seine Breite 20 Meter. Die Grenzlinien müssen am Boden deutlich sichtbar gemacht sein. Die Ecken dürfen nicht durch Eckfahnen bezeichnet werden, da sie den Spieler hindern. 2. Das Spielfeld wird genau in der Mitte durch eine zwei Meter hoch über dem Boden straff ausgespannte Querleine in zwei Abschnitte geteilt. Die Leine wird durch zwei senkrechte Pfähle gehalten. Die Mittellinie muß auch am Boden bezeichnet werden. Parallel zur Mittellinie wird in jedem Abschnitt in drei Meter Entfernung von ihr eine Angabelinie gezogen. 3. Der Faustball, ein großer Gummihohlball mit einer Umhüllung aus möglichst weichem Leder, muß vollkommen rund aufgeblasen sein und 20½ bis 22½ cm im Durchmesser groß sein. Für Mädchen sind leichtere Bälle zulässig. 4. Die Zahl der Spieler darf nicht über fünf und nicht unter vier auf jeder Seite betragen. Tritt eine Mannschaft nicht vollständig an, so ist die Gegenpartei nicht verpflichtet, eine entsprechende Zahl von Spielern zurückzustellen. 5. Durch das Los wird bestimmt, welcher Partei zu Anfang des Spiels die Wahl des Platzes zukommt. Diese muß zur Eröffnung des Kampfes den Ball angeben. Nach dem Malwechsel gibt die andere Partei an. 6. Das Angeben muß in der Weise erfolgen, daß der Ball in die Höhe geworfen und während des Niederfallens mit Faust oder Unterarm so geschlagen wird, daß er frei über die Leine hinweg ins gegnerische Feld fliegt. 7. Welcher Spieler den Ball angibt, ist gleichgültig, nur muß er sich dabei mit beiden Füßen hinter der Angabelinie befinden. 8. Bei einer Fehlangabe muß der



Ball von derselben Partei so lange angegeben werden, bis eine regelrechte Angabe erfolgt. Fehlangaben sind: a) wenn der Ball nicht über die Leine fliegt, sondern ins eigene Spielfeld zurückfliegt, b) wenn er über die seitliche oder hintere Grenze des gegnerischen Spielfeldes geschlagen wird, so daß er außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt, c) wenn er unter der Leine hindurchfliegt, d) wenn er im Fluge die Leine oder einen Pfosten streift, e) wenn der Spieler beim Angeben nicht mit beiden Füßen hinter der Angabelinie stand. Jede Fehlangabe zählt einen Punkt für den Gegner. 9. Ein Ball ist regelrecht zurückgeschlagen, wenn er nach einem regelrechten Schlage die Leine frei überfliegt und im Male des Gegners bleibt, so daß er bei ungehindertem Fluge im Spielfelde zu Boden kommen würde. 10. Der Ball ist aus, d. h. er darf nicht weitergespielt, sondern muß von der Partei, die den Fehler machte, durch ein neues Angeben wieder ins Spiel gebracht werden, a) wenn er mehr als einmal den Boden berührt, ohne inzwischen von einem Spieler geschlagen zu sein, b) wenn er im ganzen mehr als dreimal auf einer Seite des Spielfeldes geschlagen wird, c) wenn er die Pfosten oder die Leine streift oder unter der Leine hindurchgeht, d) wenn er von demselben Spieler zweimal geschlagen wird, e) wenn der Spieler beim Schlagen die Faust öffnet, f) wenn er mit einem anderen Körperteil als mit Faust oder Unterarm in Berührung kommt, g) wenn er außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt (ein auf der Grenze befindlicher Ball ist also gültig, da er noch nicht außerhalb des Spielfeldes ist),



h) wenn der Spieler beim Schlagen mit dem Arm die Leine berührt. 11. Ist der Ball beim Versuche, ihn zurückzuschlagen, in der Luft über Seiten- oder Hintergrenze des eigenen Spielfeldes hinausgeflogen, ohne schon den Boden berührt zu haben, so darf er weitergespielt, also sowohl einem Mitspieler zugespielt, als auch sofort über die Leine geschlagen werden. 12. Fliegt ein richtig zurückgeschlagener Ball, ehe er den Boden des gegnerischen Males berührt, durch den Wind unterhalb der Leine ins Mal des Schlägers zurück, so muß er neu angegeben werden, wird aber nicht als Fehlpunkt gezählt. Dasselbe gilt für einen angegebenen Ball. 13. Ein Wettspiel dauert zweimal 15 Minuten. Nach der ersten Viertelstunde wechseln die Parteien die Spielfelder. Diejenige Partei, die in der vorgeschriebenen Zeit die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen; bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden. Jede Fehlangabe und jeder Fehler, der gemacht wird, zählt einen Punkt für die Gegenpartei. Muß bei besonderen Veranstaltungen, z. B. Meisterschaftsspielen usw., eine Entscheidung herbeigeführt werden, so kann nach Übereinkunft mit jedesmaligem Seitenwechsel so oft zwei bis fünf Minuten weitergespielt werden, bis ein Sieg auf einer Seite vorliegt. 14. Zu einem Wettspiel sind ein Schiedsrichter, ein Anschreiber und zwei Linienrichter notwendig. Der Schiedsrichter steht an einem Malposten, beobachtet das Spiel und ruft dem neben ihm stehenden Anschreiber zu, für welche Partei ein Punkt gutzuschreiben ist. Die Linienrichter besetzen zwei schräg gegenüberliegende



Ecken des Spielfeldes und überwachen jeder je eine Quer- und eine Längslinie.

Aufgabe der Parteien, Schlagarten, Einübung, Zuspielen. Die gebräuchlichste Aufstellung der Spieler ist so: Je ein Spieler links und rechts vor der Angabelinie, ein Spieler in der Mitte des Spielfeldes, je einer hinten an der linken und rechten Ecke des Males. Es ist die Aufgabe der Partei, den ihr von der Gegenpartei über die Leine hinweg zugeschlagenen Ball so zurückzuschlagen, daß er wieder über die Leine hinwegfliegt und innerhalb des gegnerischen Males zu Boden fällt. Man wendet alle Schlagformen an. Die Schlaganwendungen sind: Schlag mit dem Unterarm von unten nach vorn, der Seite und von oben, Stoßen und Hauen, Schlagen mit der Elle und der Speiche. Diese Formen sind schnell gelernt. Der von der Gegenpartei angegebene Ball kann entweder sofort aus der Luft oder nach einmaligem Aufspringen über die Leine zurückgeschlagen werden, oder er kann, falls er dem Spieler nicht schlaggerecht kommt, einem Mitspieler zugespielt werden. Hinterspieler mögen sich auf das Zuspielen beschränken. Das Zurückschlagen aus der Luft sollte nur bei nicht zu hohen Bällen erfolgen. Bei der Einübung achte man darauf, daß kein Spieler (ausgenommen der Hinterspieler) einem über ihm wegfliegenden Balle nachläuft, damit er nicht mit dem Hintermann zusammenprallt. Merkt ein Hinterspieler, daß ein auf ihn zukommender Ball über ihn wegfliegen wird, so versuche er nicht, durch Rückwärtslaufen ihn noch schlaggerecht zu bekommen, sondern drehe sich um und



laufe vorwärts. Glückt es dem einen Hinterspieler nicht, den Ball nach vorn zu schaffen, so versuche es der andere: das ist besser, als wenn ein Vorderspieler zurückläuft. Um das Abspringen des heranfliegenden Balles richtig beobachten zu können, muß man auf dessen Drehung im Fluge achten. So wie er sich dreht, springt er. Am unangenehmsten zurückzuschlagen sind ganz flach mit Gegendrehung herankommende Bälle, weil sie sehr wenig springen. Man tut am besten, sie zu unterlaufen, sie durch einen Schlag mit der Oberseite des Armes senkrecht in die Höhe zu treiben und dann schnell zur Seite zu laufen, damit die herbeieilenden Spielkameraden ihn vor die Faust bekommen. Auf das Angeben verwende man die größte Sorgfalt. Bei Anfängern lasse man der Reihe nach angeben. Bei Wettspielen möge es der Sicherste tun, sofern es ohne Zeitverlust geschehen kann. Bei Wettspielen wende man die kurze, flache, scharfe Spielweise an. Merke: 1. Spiele den Ball flach und scharf über die Schnur ins gegnerische Feld. 2. Spiele ihn aber im Zuspiel zum Mitspieler möglichst nur von unten. 3. Wende alle Schlagformen an. 4. Schlage links wie rechts. 5. Beobachte die schwächste Stelle deines Gegners und sende deine Bälle dorthin. 6. Laufe nie rückwärts, nur immer vorwärts hinter dem Ball her, sonst springt er über dich hinweg.

Wertung, Entscheidung. Übungsspiele werden am besten nicht nach Zeit, sondern nach Partien mit 20 oder 30 Punkten gespielt. Nach jedem Spiele werden die Plätze gewechselt. Um Irrtümer zu vermeiden, empfiehlt es sich, stets laut zu zählen und die Punktangabe zu machen. Das Urteil des Schiedsrichters gilt bei Wettspielen als unanfechtbar. Daß der Schiedsrichter die Punkte zählt, hat sich als unpraktisch erwiesen. Am besten ist es, wenn er dem neben ihm stehenden Anschreiber den Namen derjenigen Partei zuruft, der die Punkte gutgeschrieben werden sollen.





INHALTSVERZEICHNIS

Die Ziffern bezeichnen die Seiten

Spiele verschiedener Art

Ballspiele

Parteispiele